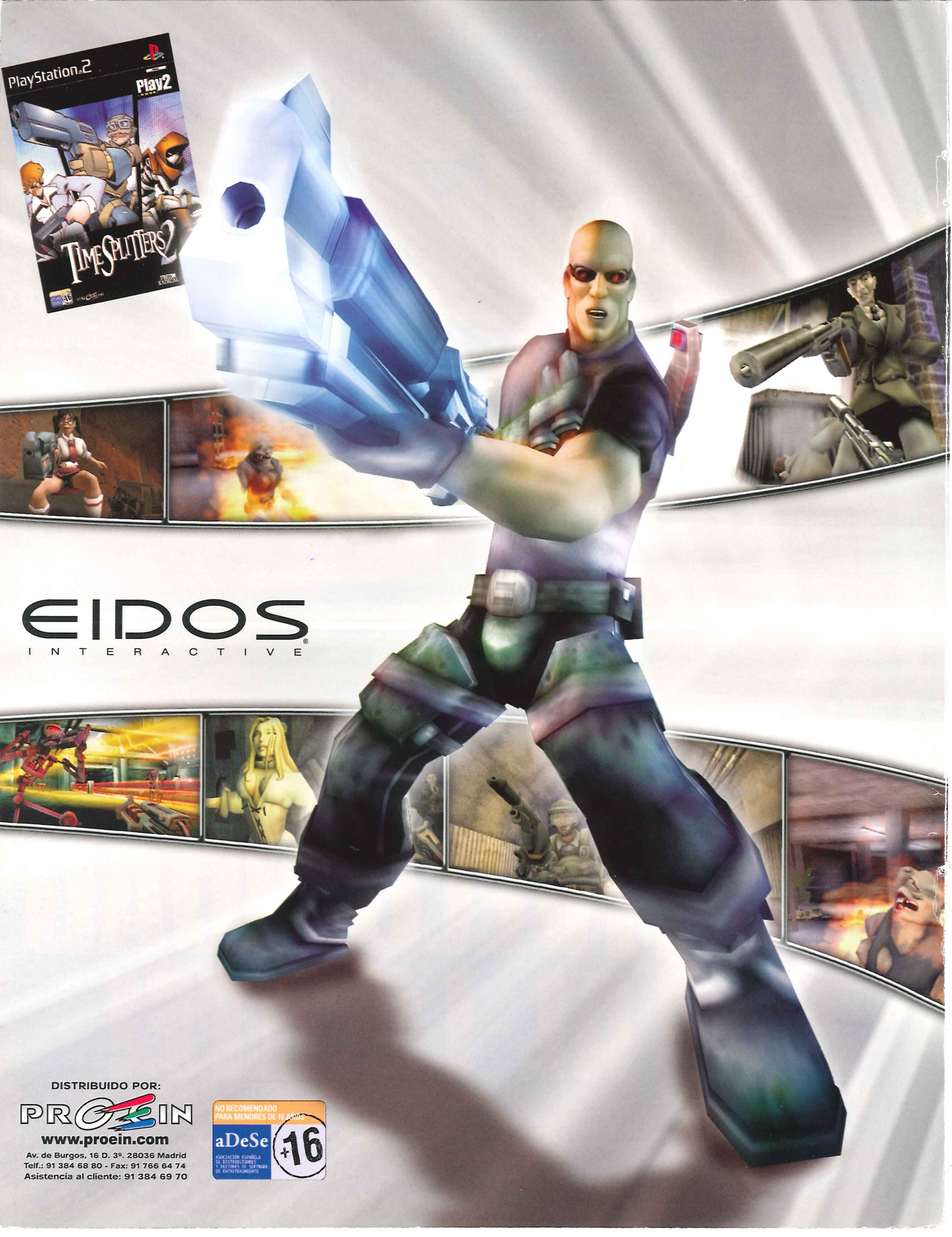
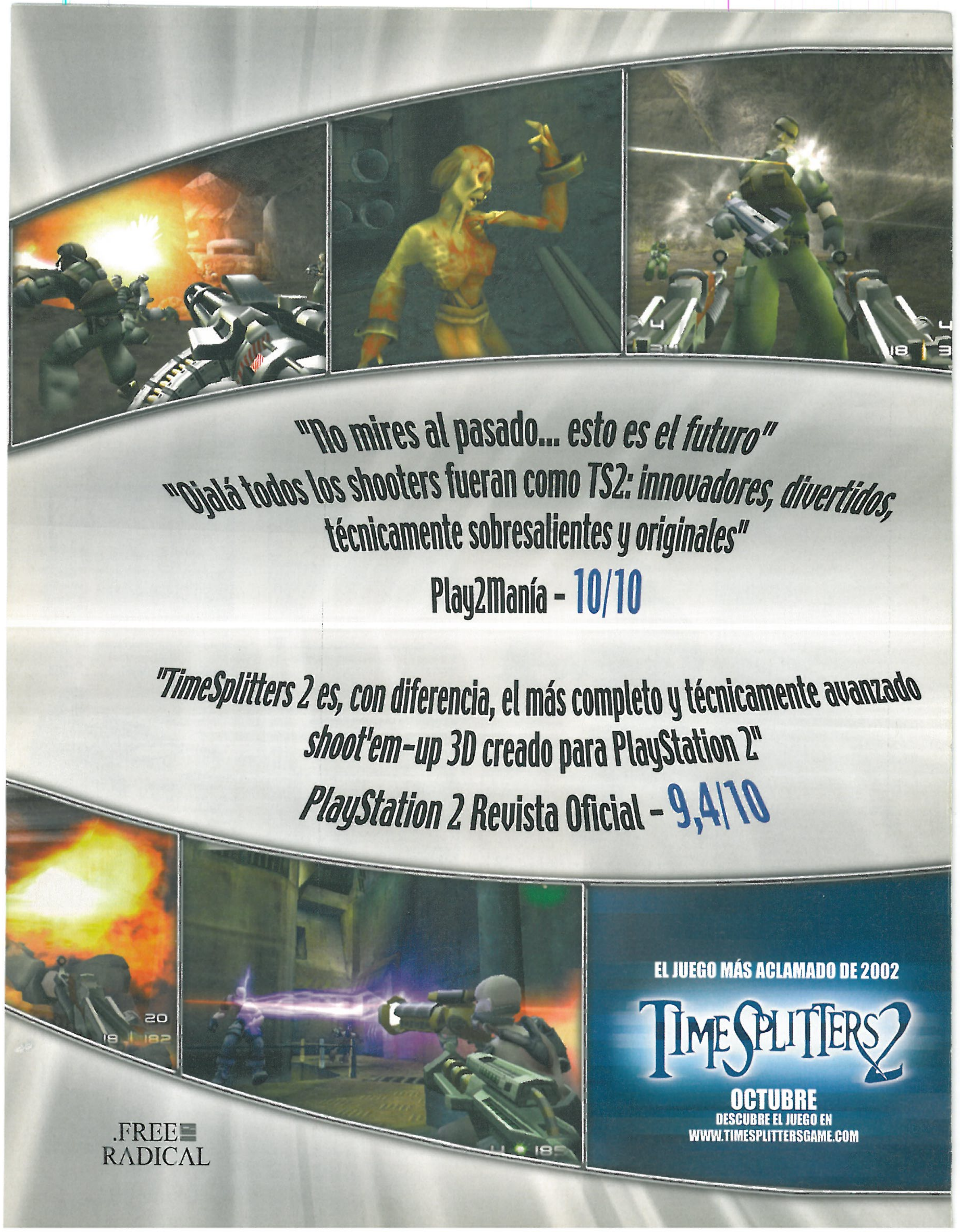

Por sólo 2'75€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSOne más vendida en España
Nº 46
2,75€
Play2 manía
Portugal 2,75€
PLAYSTATION 2
KINGDOM HEARTS • RED FACTION 2 • RIDING SPIRITS • TERMINATOR • FORMULA ONE 2002 • TONY HAWK 4 • RATCHET & CLANK • GHOST RECON • AUTO MODELLISTA • NBA LIVE 2003 • HAVEN: CALL OF THE KING • MARVEL VS. CAPCOM 2...
PSONE
WRC ARCADE • GUNDAM BATTLE ASSAULT 2 • DIGIMON WORLD 2003 • NBA LIVE 2003...
180 JUEGOS PARA PS2 Y PSONE COMENTADOS Y PUNTUADOS
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
Te contamos cómo serán los 2 juegos para PS2
•¡MIRA QUÉ LUJO DE NOVEDADES!
Burnout 2, FIFA 2003, The Thing, Hitman 2 Esto es Fútbol 2003...
•HARRY POTTER
El mago más famoso del mundo se estrena en PS2
•GUÍAS Y SOLUCIONES
Tekken 4, Stuntman y Commandos 2
SI QUIERES JUGAR GRATIS ON-LINE MIRA EN LA PÁGINA 9
www.fordrallyesport.net
COMPARATIVA JUEGOS DE RALLY
Colin McRae 3, V-Rally 3, WRC 2...
¡VELOCIDAD AL LÍMITE!
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JU...
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
Play2 manía
Project Zero
Usos de la cámara • Fantasmas • Puzzles • Extras
←Guía de Project Zero
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos !!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 6 EUROS EN CADA JUEGO QUE COMPRES
8 424094 800032 00046



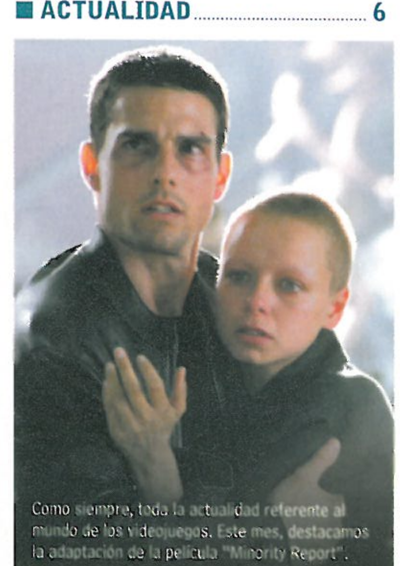
PlayStation 2
Play2
TimeSplitters 2
EIDOS
INTERACTIVE
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS
aDeSe
+16


"No mires al pasado... esto es el futuro"
"Ojalá todos los shooters fueran como TS2: innovadores, divertidos, técnicamente sobresalientes y originales"
Play2Manía - 10/10
"TimeSplitters 2 es, con diferencia, el más completo y técnicamente avanzado shoot'em-up 3D creado para PlayStation 2"
PlayStation 2 Revista Oficial - 9,4/10
EL JUEGO MÁS ACLAMADO DE 2002
TIMESPLITTERS 2
OCTUBRE
DESCUBRE EL JUEGO EN
WWW.TIMESPLITTERSGAME.COM
FREE RADICAL

SUMARIO [46]

www.hobbypress.es/Playmania

ACTUALIDAD



Como siempre, toda la actualidad referente al mundo de los videojuegos. Este mes, destacamos la adaptación de la película "Minority Report".

REPORTAJES:



Te contamos en un magnífico reportaje cómo son las adaptaciones de PS2 de "La Comunidad del Anillo" y "Las Dos Torres", y te avanzamos lo que pasará en la próxima entrega de la saga.

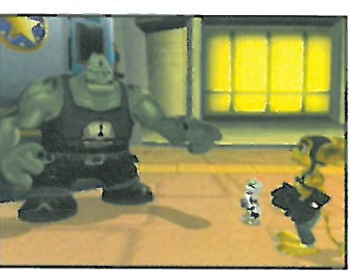
COMPARATIVA:

NOVEDADES:

PSOne · PS2 · Precio Especial · Platinum



Prepárate a disfrutar como un loco con el mejor simulador de rallies de PlayStation 2.



Si te gusto *Jak & Daxter*, prepárate para otro plataformas con mucha más acción.



El rally también está de moda en PSOne. *WRC Arcade* sorprenderá a todos los aficionados.

PREVIEWS



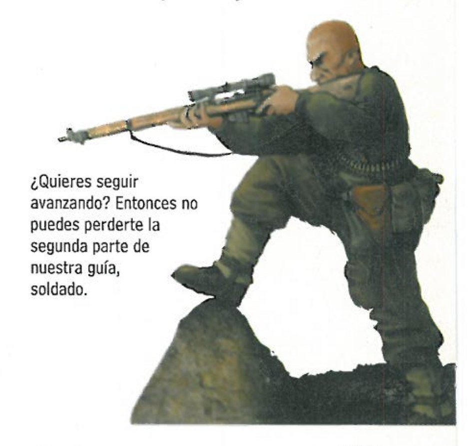
Echa un vistazo a todo lo que va a salir en los próximos meses y ve apuntándolos en tu lista.

PASATIEMPOS

GUÍAS:



Conviértete en un auténtico maestro de la lucha con la guía que te ofrecemos en este número.



¿Quieres seguir avanzando? Entonces no puedes perderte la segunda parte de nuestra guía, soldado.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Lidia Muñoz Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Sonia Ortega, Rubén Guzmán.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Directora de Publicaciones: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Directora de Marketing: María Moro.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: COBRHI
28864 Ajalvir, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 1/2003

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



HOBBY PRESS

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

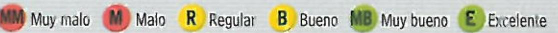
AS

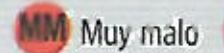
Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena.
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas mínimas de calidad.
- 5 **Aprobado.** Cumple sin más.
- 6 **Bien.** Un buen juego, pero con algunos defectos.
- 7 **Notable bajo.** Un juego interesante para los fans del género.
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Sobresaliente y Matrícula de Honor.** ¿Alguna duda?

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:



 Muy malo  Malo  Regular  Bueno  Muy bueno  Excelente



Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son PVP recomendados por el distribuidor y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas, elaborada por Adese.





El futuro también puede verse en PS2

MINORITY REPORT

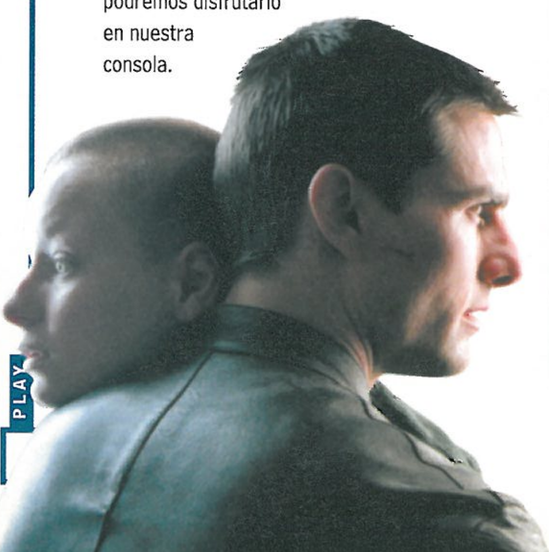
Con la película estrenada recientemente en nuestro país, el juego basado en la misma llegará en breve también a nuestra consola preferida. ¡¡Prepárate para seguir huyendo!!

Los responsables de las aventuras de Spider-Man en PS2 nos ofrecen la adaptación de la última película de Steven Spielberg. John Anderton, oficial de la Unidad de PreCrimen, que evita los asesinatos antes de que ocurran, caerá en las redes de una conspiración que le convertirá en culpable de un crimen. La aventura recreará los principales escenarios de la película (totalmente destruibles) a través de 15 niveles que ofrecerán más de 41 misiones en total. En todas ellas haremos uso de ataques cuerpo a cuerpo y de un futurista arsenal de armas, como pistolas de impulsos, misiles o porras eléctricas. Tampoco faltarán los Jet Packs con los que volar por los escenarios, y toda clase de enemigos: robots, maleantes, policías... En noviembre podremos disfrutarlo en nuestra consola.

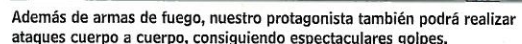


A lo largo de las más de 40 misiones que compondrán el juego, dispondremos de numerosas armas, como este aturdidor.

Las simpáticas "arañitas" que apareceren en la película también saldrán en el juego, complicándonos aún más la huída.







Además de armas de fuego, nuestro protagonista también podrá realizar ataques cuerpo a cuerpo, consiguiendo espectaculares golpes.

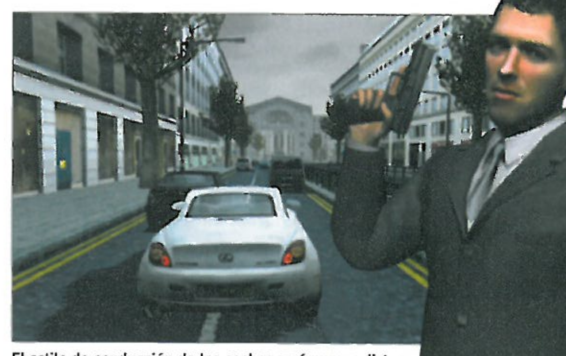


Para demostrar la fidelidad con la que se ha recreado el universo de "Minority Report", también podremos hacer uso de Jet Packs para volar.

THE GETAWAY, CADA VEZ MÁS CERCA

¡¡Por fin probamos uno de los proyectos más ambiciosos de Sony!!

Pese a los rumores que apuntaban a un nuevo retraso, Sony ya tiene a punto uno de sus títulos más esperados: *The Getaway*. PlayManía ha podido probar una versión que, aunque todavía necesita algunos ajustes, ya deja ver su enorme calidad y las gigantescas diferencias con su más directo competidor, la saga *GTA*. El juego de Team Soho se va a decantar por un estilo de juego y un acabado gráfico mucho más realista, en el que la historia, más dura e importante en el desarrollo de la aventura, nos contará una cruda trama criminal desde el punto de vista de un policía y un retirado matón que vuelve a las calles para recuperar a su hijo secuestrado. *The Getaway* pondrá a nuestra disposición una recreación de Londres muy cuidada, y un conjunto de acciones nuevas en este tipo de aventuras, como la posibilidad de coger rehenes, que estarán acordes al realismo del juego.
En fin, a nosotros nos ha parecido que las promesas se van a cumplir, aunque tendremos que esperar al 4 de diciembre, fecha en la que se pondrá a la venta, para ver si se cumplen todas las expectactivas.



El estilo de conducción de los coches será muy realista.



The Getaway seguirá la línea de la saga *GTA*, y podremos conducir vehículos, recorrer a pie las calles de Londres, utilizar armas...



Una de las mayores aportaciones de *The Getaway* es que también visitaremos los interiores de los edificios, como este detallado salón.



Conoceremos todos los detalles del argumento desde dos puntos de vista: el de un matón que vuelve a las calles y el de un policía.

Los más vendidos PSX

(del 1 al 31 de Septiembre)

*Lista facilitada por










DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22	METAL GEAR SOLID BAND	CAPCOM VS SNK PRO	SPIDERMAN 2 ENTER ELECTRO	SYPHON FILTER 3	DRAGON BALL FINAL BOUT	FINAL FANTASY IX	TEKKEN 3	DIGIMON RUMBLE ARENA	GRAN TURISMO 2
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Los más vendidos PS2

(del 1 al 31 de Septiembre)

*Lista facilitada por












COMMANDOS 2	TEKKEN 4	TUROK EVOLUTION	PROJECT ZERO	GRAN TURISMO 3 A-SPEC	STUNTMAN	GTA III	ONIMUSHA 2	MEDAL OF HONOR FRONTLINE	RE CODE: VERONICA X
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Los más alquilados PS2

(del 30 de Septiembre al 6 de Octubre)

*Lista facilitada por













TUROK EVOLUTION	TEKKEN 4	STUNTMAN	COMMANDOS 2	SPIDER-MAN	PRO RACE DRIVER	MEDAL OF HONOR FRONTLINE	PROJECT ZERO	ONIMUSHA 2	ISS 2
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

PS2 SIGUE IMPARABLE

Ya hay más de 40 millones de PS2 en todo el mundo.

Las cifras de PS2 ya empiezan a hablar por sí mismas, y ponen de manifiesto que Sony tiene al alcance de su mano repetir el éxito de PSOne. Desde que PS2 se puso a la venta en marzo del año 2002 hasta la fecha, Sony ha puesto a la venta un total de 40 millones de consolas, cifra que seguro se va a disparar considerablemente durante la campaña navideña. De hecho, Sony espera romper el techo de los 16 millones de consolas vendidas en Europa para el 31 de diciembre. Esto, aplicado a España, significa que durante la campaña navideña, Sony espera vender más de 500.000 unidades, una cifra que para sí quisieran otras... Una vez más, nuestra más sincera enhorabuena a Sony, y así lleguen 40 millones de PS2 más.

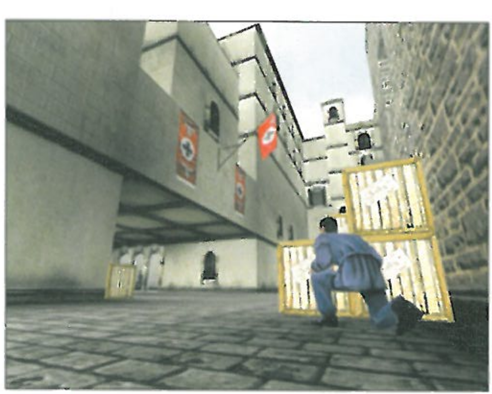
ESCAPA DE LOS NAZIS

SCI presenta *The Great Escape*, basado en la película homónima.

¿Te gustaría vivir en tu PS2 el clásico de Steve McQueen "La Gran Evasion"? Pues SCI va a hacer realidad esta atractiva idea con *The Great Escape*, título en el que, al igual que en la película de 1963, deberemos escapar del campo de prisioneros nazi Stalag Luft III y que además incluirá nuevas e intensas situaciones inéditas en el film. Podremos manejar a un total de tres personajes (incluyendo el interpretado por McQueen), cada uno con sus propias habilidades, que irán desde disfrazarse o hablar alemán hasta la conducción de vehículos. Además, tendremos la posibilidad de interactuar con otros prisioneros que nos ayudarán a sortear a los diversos enemigos, que a su vez prometen una IA endiablada. Un desarrollo de lo más variado (con fases de infiltración y sigilo o niveles de acción pura en los que utilizaremos todo tipo de armas) y el mismo motor gráfico que ya pudimos ver en *Conflict: Desert Storm* son otras de sus credenciales. Habrá que esperar hasta mayo de 2003 para ver hasta donde es capaz de llegar...



Podremos conducir vehículos como por ejemplo motos o camiones.



En *The Great Escape* encontraremos un desarrollo muy variado, con fases en las que predominará el sigilo y otras repletas de acción.

BMX XXX DA QUE HABLAR

En EE.UU. censuran su publicidad.

El mes pasado os adelantamos los primeros detalles de *BMX XXX*, un título a caballo entre *Dave Mirra BMX* y *GTA* bastante "subidito" de tono. Pues bien, pese a estar catalogado para mayores de edad, en los EE.UU. ya está empezando a levantar ampollas antes de ponerse a la venta. Numerosas revistas se han negado a publicar los anuncios del juego, por tratarse de escenas de escaso gusto. En total son cuatro anuncios, de los que nosotros, sólo os mostramos el menos "malo". Si queréis más detalles, visitad la página oficial (www.bmxxxx.com), donde encontraréis el "lote" completo.



GANADORES PASATIEMPOS

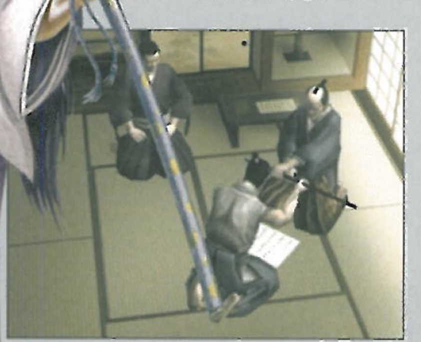
Estos son los ganadores de los 20 juegos de *Turok Evolution* para PS2 que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Octubre. Enhorabuena

Andrés Sánchez Ródenas	Alicante
Mª Luisa Lorite	Alicante
David Gil Medina	Almería
Isabel López López	Barcelona
Ascensión Moraleda López	Burgos
Viriato Granados Izquierdo	Ciudad Real
Martín Sierra Escobar	León
Luis Sánchez Garrido	Madrid
Luis Sánchez De Rojas	Madrid
Lourdes Vila Pazos	Pontevedra
Alfonso Fernández Martín	Sevilla
Antonia Mª León León	Tenerife
Miguel Martínez Piñero	Tenerife
Mª Dolores Artigas Alda	Zaragoza
Sergio Remón Callejero	Zaragoza

AFILA BIEN TU ESPADA

***Sword of the Samurai* llegará a PS2 en 2003.**

Después de habernos deleitado con las costumbres del Japón Feudal en *Kengo, Master of Bushido*, Ubi Soft ha anunciado que a principios del año que viene estára listo lo que a todas luces es su secuela, *Sword of the Samurai*. En él, nuestro personaje tendrá que convertirse en un maestro en el arte de la lucha con espada, algo que logrará superando combates, aprendiendo nuevas técnicas de lucha y consiguiendo más de 100 espadas, todo ello ajustado a la realidad, al igual que la primera entrega. Tampoco faltarán los divertidos modos de entrenamiento, ni el profundo respeto a las tradiciones japonesas... Sólo falta por ver si superará al primer *Kengo*.



Tras vencer a los distintos maestros, estos nos harán entrega de su espada (en total, habrá más de 100).



Las técnicas de combate prometen ser reales, algo que ya pudimos comprobar en la anterior entrega.

DUELO DE MAESTROS EN EUROPA

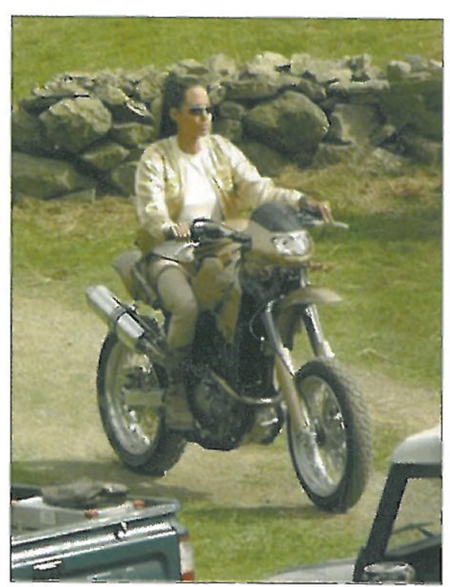
El desafío *Tekken 4* ya tiene ganador.

Más de 3.000 personas han competido para convertirse en el representante español que acudirá al Iron Fist Tournament Europeo y que tendrá lugar en Londres en marzo del 2003. Como es lógico, la lucha ha sido difícil y, tras 15 días de entrenamiento, sólo uno ha sido el elegido. Desde aquí, felicitamos a Miguel Meaurio, el ganador. Esperamos que siga entrenando y pueda convertirse en el ganador del torneo el próximo año.

ANGELINA VUELVE COMO LARA CROFT

Nos colamos en el rodaje de la segunda parte de Tomb Raider.

Grecia, África o Inglaterra son solo algunas de las localizaciones que el equipo de "The Cradle of Life", subtítulo de la segunda entrega, están utilizando para ambientar la nueva aventura de Lara Croft. En esta ocasión, Lara encuentra en un templo sumergido una esfera que contiene la mítica Caja de Pandora. Los productores prometen más acción, más retos y, por supuesto, más Lara que nunca. Tendremos que esperar hasta el verano del año que viene, fecha en la que se estrenará.



En esta segundo parte, Lara hará uso de motos y lanchas y protagonizará una secuencia submarina al comienzo de la peli.



Los miembros del rodaje han buscado por todo el mundo localizaciones que se adapten a las aventuras de Lara.

CONCURSO METAL GEAR 2

Estos son los ganadores del concurso "Metal Gear 2" para PS2 que se sortearon entre los lectores de PlayManía del mes de agosto. Enhorabuena.

JUEGO METAL GEAR SOLID 2 (PS2)

Fernando Nuño Villar .... Asturias
Camilo Rodríguez Santorán .... Barcelona
Jose Muñoz Castillo .... Ceuta
Alberto Alonso Durand .... Madrid
Rafael Medina Puertas .... Málaga

JUEGO METAL GEAR SOLID 2 (PS2) + BOLSA

Christian Evert Mago García .... Baleares
Jose A. Muñoz Gómez B .... Baleares

JUEGO METAL GEAR SOLID 2 (PS2) + CAMISETA

Yuri Lázaro Osipov .... Barcelona
Rubén Roca Morata .... Barcelona
Pilar Carazo Montijano .... Granada
Antonio Moreno González .... Jaén
Adriá Pique Serra .... Lleida
Ignacio Nieto Asenjo .... Madrid
Alberto Uceda Alcalá .... Madrid
Alvaro Fernández Cobo .... Madrid
JUEGO METAL GEAR SOLID 2 (PS2) + CHALECO
Agustín Calero Robles .... Granada
JUEGO METAL GEAR SOLID 2 (PS2) + JERSEY
Jesús Molina Gutiérrez .... Cádiz

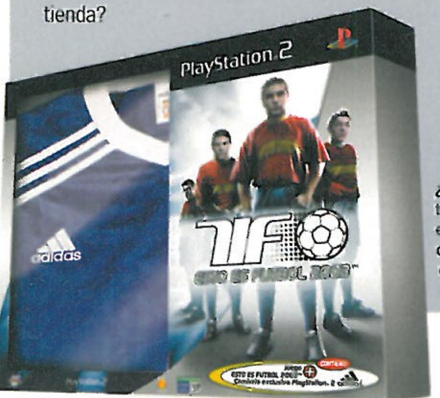
JUEGO METAL GEAR SOLID 2 (PS2) + CHALECO + CAMISETA + BOLSA + JERSEY

Jose I. Sancho Garcés .... Zaragoza

ESTO ES... UN LANZAMIENTO

Sony lanza *Esto es Fútbol 2003* para PS2 en dos atractivos packs.

Sony va a lanzar *Esto es Fútbol 2003* en dos packs muy interesantes. El primero de ellos esta compuesto por el juego, un disco de demos y una exclusiva camiseta de fútbol Adidas, todo al módico precio de 69 euros. Y para los que todavía no tengan una PS2, hay otro pack que incluye la consola con el juego por 299 euros. ¿A qué estás esperando para ir a la tienda?



¿Quieres emular a tus ídolos también en el campo? Pues consigue esta camiseta Adidas con *EEF 2003*.

EL FÚTBOL MÁS SALVAJE

Sega vuelve a PS2 con un atípico arcade: *Soccer Slam*.

El fútbol más bruto llegará a PS2 de la mano de Sega en *Soccer Slam*, un título que ofrecerá partidos "tres contra tres" en un ambiente futurista y con una única regla: marcar al precio que sea. Esto nos dejará un rápido y furioso estilo de juego, con jugadores que tendrán movimientos especiales, entradas salvajes y una espectacularidad fuera de toda duda, gracias sobre todo a las cámaras tipo "Matrix" que acompañarán las acciones. 5 modos de juego distintos (Campeonato, Minijuegos, Multijugador...) y un "look" en plan dibujo animado de lo más atrevido serán otras de las excelencias de este peculiar arcade de fútbol que llegará dento de muy poco a nuestro país.



Los equipos tendrán un aspecto muy "característico", y cada uno de los integrantes dispondrá de movimientos especiales.



Marcar cueste lo que cueste será nuestro objetivo en este atípico arcade. No habrá reglas: ni faltas, ni fueras, ni nada.



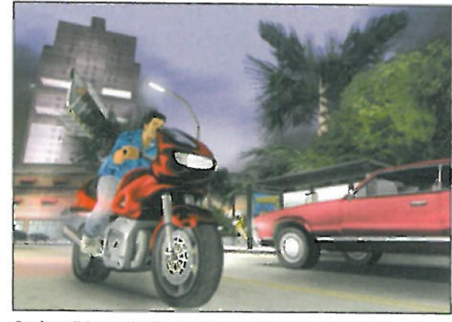
[ESCRIBE TU FRASE AQUI.]
Di algo al estilo M50
Manda un mensaje divertido y llévate el último móvil
¿En qué está pensando la rubia? Ponte en su lugar. Los cien mensajes más divertidos tienen premio. ¿Qué dirías tú? Participa enviando un SMS con la palabra SIEMENS y a continuación tu frase al 5575. Podrás ganar uno de los 100 Siemens M50 y personalizarlo a tu gusto con carcasas, logos, melodías, juegos... Descárgate todo lo que quieras de la red. No te pierdas esta oportunidad de ganar un Siemens M50. Di algo.
SIEMENS
FLOWBOARDING
M 50
M50
con GPRS
& Java™
SIEMENS
mobile
www.my-siemens.com
Be inspired
Siemens España, S. A. comunica a sus clientes que los datos de los mensajes SMS obtenidos mediante la presente acción publicitaria serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que nos hacemos responsables para fines de telemarketing. Asímismo, nos comprometemos a destruir los listados de números de teléfonos móviles recibidos, después de su utilización, para la presente acción.

GTA VICE CITY SE RETRASA

Pero sólo un "poquito"... hasta el 8 de noviembre.

GTA Vice City, la esperada secuela de *GTA III*, se ha retrasado hasta el 8 de noviembre, y por eso este mes no lo hemos podido analizar. A pesar de ello, ya se conocen nuevos detalles del juego que os adelantamos aquí mismo. Finalmente, toda la ciudad no estará disponible desde el principio; accederemos a zonas nuevas al superar determinadas misiones, como en *GTAIII*. Por su parte, la física de los vehículos ha sido rediseñada, y será posible realizar acciones como conducir sobre dos ruedas con los coches. También habrá un total de 50 personajes que forman parte de la historia, más de 110 diseños de peatones...

En fin, que *GTA Vice City* apunta muy buenas maneras.



Será posible conducir más de un centenar de vehículos, entre coches, camiones, motos, lanchas, helicópteros... Increíble.



En *Vice City* podremos "ablandar" los coches a golpes, pinchar sus ruedas, romper los cristales... Todo será más interactivo.



En los EE.UU, ya hay un total de 4 millones de copias vendidas antes de ponerse a la venta ¡Todo un récord!

¡A POR LA POLE!

***Grand Prix Challenge* será el nuevo exponente de la Fórmula 1.**

Los seguidores de la Fórmula 1 están de enhorabuena. Dentro de muy poco Infogrames lanzará *Grand Prix Challenge*, un título con la licencia de la FIA que nos traerá simulación de la buena. Desarrollado por Melbourne House, *GPC* nos ofrecerá 22 monoplazas y 17 circuitos con un nivel de detalle alucinante, además de 5 modos de juego distintos y grandes promesas de realismo (incluso los estilos de conducción de algunos pilotos reales están siendo recreados). ¿Qué cuándo llegará? Pues el mes que viene.



Como veis, el apartado gráfico promete calidad a raudales. A ver si a la hora de conducir tenemos un digno rival para la serie de EA Sports.

VELOCIDAD EN TUS MANOS

Logic 3 lanza al mercado un nuevo volante con Force Feedback.

Top Drive Force es el nombre del nuevo volante que, por algo menos de 100 euros, Herederos de Nostromo pone a disposición de los usuarios de PSOne y PS2. El volante, de diseño correcto y muy bien realizado, incorpora la tecnología "Force Feedback", así como un total de 14 botones de acción, ajustes de sensibilidad y ángulo de inclinación, pedales analógicos con opción de modo digital y conexión a puerto de juegos, una opción le hace compatible con ambas consolas de Sony. ¿Todavía te resistes?



Top Drive Force destaca por su atractivo diseño y completas prestaciones.

Breves & Fugaces

- Los más vendidos en Japón son *Shin Sangoku Musou 2 Mushoden* (una ampliación de *Dinasty Warriors 3*) y *Project Minerva*, un RPG. En PSOne, sólo hay una novedad, *Groove Adventure Rave*, basado en un exitoso manga.
- **Empezamos por Square, que ya tiene listo su próximo lanzamiento en Japón. Se trata de *Unlimited SaGa*, la última entrega de *SaGa Frontier* (inédita en España), que se pondrá a la venta el 19 de diciembre. Otro título anunciado es una nueva vuelta de tuerca sobre *FFX*, subtitulada *The Lord Of Future*, también previsto para final de año.**
- Un reciente estudio en Japón ha revelado las 15 sagas de juegos más influyentes en Japón. La primera ha sido *Final Fantasy*, con el triple de votos que su más directa seguidora, la saga *Dragon Quest* de Enix. En tercer lugar está *Resident Evil*, seguido de *Metal Gear*, *Street Fighter*, *Virtua Fighter*...
- **Como muestran algunos títulos de este estudio, que como *Final Fantasy* ya han saltado al terreno Online, parece que el futuro está en red. Así lo piensa Vivendi, que va a adaptar sus dos licencias más famosas, El Señor de los Anillos y los personajes de la Marvel, al juego Online.**
- Menos entusiasmo nos ha provocado la actuación de la Generalitat Catalana este mes, al arremeter de nuevo contra *Metal Gear Solid*. El Ministerio, como en 1999, ha denegado la petición de retirar el juego de las tiendas.
- **Y para acabar, la curiosidad del mes. La histeria por el primer cumpleaños del 11-S ha dado su fruto en los Estados Unidos. El FBI se dedica ahora a investigar a los compradores "masivos" de PSOne, porque con sus piezas se pueden construir detonadores. Ahí queda eso.**

Play2Guías & trucos manía

CONVIÉRTETE EN UN MAESTRO DE TEKKEN 4



• **La mejor guía de Tekken 4.** No hace falta que vayas al gimnasio para ponerte en forma. Con la guía que los chicos de PlayManía Guías y Trucos han incluido en su número 19, te convertirás en un maestro absoluto en artes marciales. Movimientos, agarres, combos, secretos... en su completa guía encontrarás todo esto y más.

• **Guías completas.** Pero eso no es todo. En sus páginas también encontrarás la solución completa de juegos como *V-Rally 3*, *Agressive InLine*, *Manager de Liga 2002*, *ShadowMan 2*, *Drakan*, *Shadow Hearts* o *Army Men RTS*.

• **Trucos y guías coleccionables.** Y para completar el número, te ofrecen más de 500 trucos para los mejores juegos de PS2 y guías prácticas para guardar en las cajas de tus juegos, de títulos tan importantes como *GT Concept*, *ISS 2*, *Atlantis 3* o *Virtua Fighter 4*. En resumen, 148 páginas que no puedes perderte.

Ya a la venta

HOBBY CONSOLAS

EL ANILLO ÚNICO LLEGA A LAS CONSOLAS

• **El Señor de los Anillos:** El número 134 de Hobby Consolas trae a examen los dos juegos de "El Señor de los Anillos", tanto el que sigue la película "Las Dos Torres" (PS2), más orientado a la acción, como la aventura que está basada en el libro "La Comunidad del Anillo" de J.R.R. Tolkien (PS2, Xbox).

• **Resident Evil Zero:** Si queréis saber cómo es el nuevo capítulo para GameCube de la saga de terror más conocida, no os perdáis su completo reportaje, que viene en compañía de otro dedicado al Tokyo Game Show, la feria de videojuegos japonesa, y el X02, un evento en el que se presentaron los títulos más potentes de Xbox para los próximos meses.

• **Pasión por el fútbol:** *FIFA 2003* y *Pro Evolution Soccer 2*, las nuevas entregas de dos de las series futboleras por excelencia, ocupan un lugar destacado en la sección de novedades. Junto a ellas títulos de relumbrón para todas las consolas: *Colin McRae 3*, *TimeSplitters 2*, *Eternal Darkness*, *The Thing...*

A la venta el 25 de Octubre



MARCHANDO UNA DE AVENTURAS PARA GAMECUBE



• **En portada:** Fox McCloud protagoniza la aventura que romperá moldes. Se llama Starfox, y Nintendo Acción adelanta por qué está por delante del resto de juegos de GC.

• **El Señor de los Anillos:** El reportaje de este mes está dedicado a los nuevos juegos, un RPG y un juego de acción que protagoniza Frodo Bolsón en la portátil de Nintendo.

• **Revista Pokémon:** Todo sobre las cartas intercambiables Pokémon, y el final de la guía Pokémon Cristal.

Ya a la venta

Micromanía

ESTRATEGIA PARA LA HISTORIA. EL NUEVO PROYECTO DE PYRO

• **FIFA 2003:** El análisis más completo del juego de fútbol más esperado en PC. *FIFA 2003*, puesto bajo la lupa para que descubras todo lo que tiene de nuevo.

• **Praetorians:** El nuevo proyecto de Pyro Studios se presenta de forma oficial a la prensa, y Micromanía desvela todos los secretos de un título que dará mucho que hablar.

• **Neverwinter Nights:** Solución, paso a paso, para un juego de rol imprescindible. Todas las claves, personajes y escenarios al descubierto en una exhaustiva guía. Y de regalo, dos CDs con las mejores demos, actualizaciones...

A la venta el 25 de noviembre



MAFIA: TODO POR LA FAMILIA

• **Los mejores Test:** *Mafia* abre las puertas de los años 30 con una juego divertido, largo e inolvidable, que ha sido probado en el laboratorio más completo del mercado: 36 PC dan su veredicto de compatibilidad. También analizan *Beach Life*, *Freedom Force*, *Tekken 4*, *Syberia* y muchos más.

• **Comparativas:** ponen a prueba los altavoces más significativos del mercado. 10 modelos de PC a examen.

• **Juego de regalo:** *Evolva* es uno de los títulos más significativos que existen en PC. Sus soberbios entornos 3D y sus apasionantes combates aseguran la diversión.

Ya a la venta



COCHES COMO ESTOS NO SE VEN TODOS LOS DÍAS...

PORQUE SALEN VOLANDO...





Máquinas como el Lamborghini Murciélago, el Porsche Carrera GT o el Ferrari 360 Spider™ han nacido para correr... y además muy deprisa. Pisa a fondo por las calles colapsadas de tráfico bajo situaciones impredecibles y con patrullas de policía al acecho. Procura que no vuelvan a detenerte o te puedes pasar 10 años a la sombra. Pégate al asiento en **needforspeed.com**.

PlayStation.2













espana.ea.com



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



LA LEYENDA SE HACE JUEGO POR PARTIDA DOBLE



→LAS DOS TORRES. Electronic Arts

Es el tercer libro más leído de todos los tiempos. Ha sido la quinta película más taquillera de la historia. El salto a los videojuegos no podía tardar. EA ha "clavado" la película y Vivendi ha adaptado el primer libro. Así serán los primeros juegos para PS2 basados en "El Señor de los Anillos".



→LA COMUNIDAD DEL ANILLO. Vivendi

UNA TRILOGÍA QUE LLEVA CASI 50 AÑOS LEVANTANDO PASIONES EN TODO EL MUNDO

→ El fenómeno

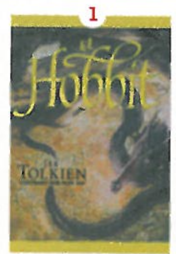
El mundo se divide entre aquellos que han leído "El Señor de los Anillos" y aquellos que están a punto de leerlo. Así de tajante se muestra el periódico The Sunday Times al referirse a la obra cumbre de John Ronald Reuel Tolkien, un profesor de filología de Oxford que fue capaz de inventarse, él solito, un universo con sus razas, sus lenguas, su historia...

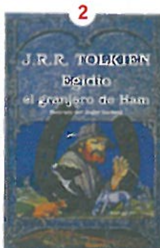
Todo comenzó a principios de los años treinta, cuando Tolkien trabajaba en un relato para sus hijos que acabó convirtiéndose en "El Hobbit". Fue publicado en 1937, y tuvo tanto éxito, que sus editores le pidieron una continuación. Tres meses después Tolkien se puso manos a la obra y, tras doce largos años de trabajo, culminó "El Señor de los Anillos". Como la historia era muy larga, la editorial la dividió en tres partes: "La Comunidad del Anillo" y "Las Dos Torres", publicadas en 1954 y "El Retorno del Rey", un año después. En la actualidad, la obra se ha traducido a 40 idiomas y más de 100 millones de personas han disfrutado leyéndola.

Ahora, gracias a la trilogía cinematográfica dirigida por Peter Jackson, "El Señor de los Anillos" vuelve a estar en el "candelabro". Y esta fiebre se ha trasladado al mundo de los videojuegos. Dos son los títulos, uno centrado en las "pelis" y otro basado en el libro, con los que EA Games y Vivendi respectivamente nos harán vibrar dentro de muy poco. El poder del Anillo es más fuerte que nunca...

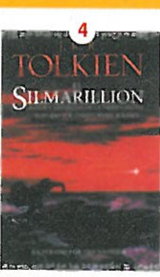
TOLKIEN ES MUCHO MÁS QUE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

→ En la literatura

1 

2 

3 

4 

1. En "El Hobbit" (1937) Bilbo, Gandalf y un grupo de enanos se enfrentan a Smaug, un poderoso dragón. También se cuenta cómo el Anillo llegó a Bilbo. 2. "Egidio" (1949) es una de sus obras menos conocidas, junto a los "Cuentos Inconclusos". 3. Publicado en entre 1954 y 1955, "El Señor de los Anillos" ha sido la obra cumbre de J.R.R. Tolkien y le ha dado fama mundial. 4. "El Silmarillion" (1977, póstumo) narra los primeros tiempos de la Tierra Media.

LOS PRIMEROS JUEGOS BASADOS EN LA TRILOGÍA

→ En los videojuegos

■ EN ATARI 2600



Hubo dos juegos para Atari 2600: *Fellowship of the Ring*, que era conversacional, y *Journey to Rivendel*, que no salió a la venta.

■ EN SUPER NINTENDO



Interplay sacó este juego de rol de acción en Super Nintendo que no llegó a salir en España y que tuvo malas críticas.

ESTAS NAVIDADES LA TRILOGÍA CONTINÚA

→ En la gran pantalla

El próximo 18 de diciembre es el estreno mundial de "Las Dos Torres". En ella veremos el arduo camino hacia Mordor que les espera a Frodo y a Sam (junto a Gollum). Mientras, Aragorn, Legolas y Gimli siguen los pasos de Pippin y Merry y conocerán a los Rohirrim, para terminar luchando en el abismo de Helm.

1 

2 

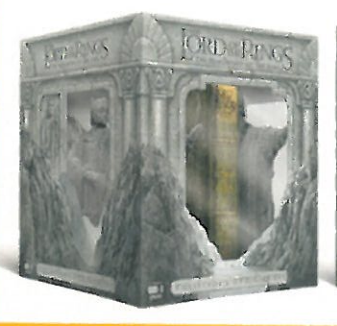
3 

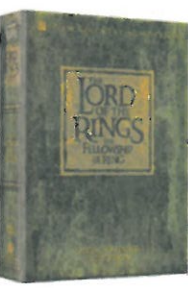
4 

5 

6 

1 y 2. Los dos carteles oficiales de las dos primeras películas. "La Comunidad del Anillo" logró recaudar cerca de 850 millones de dólares en taquilla. ¿Los superará la segunda parte?
3. El Rey Theoden y sus jinetes de Rohan tendrán mucho protagonismo en "Las Dos Torres".
4. El traicionero y desgraciado Gollum empezará a cobrar importancia en esta segunda peli. No en vano viajará hacia Mordor con Frodo y Sam y será clave al final de la historia...
5. Tras librar una espeluznante batalla contra el Balrog de Moria, Gandalf vuelve para encontrarse con Aragorn y compañía. Y, como veis, ya no será "el Gris", sino "el Blanco".
6. El poder de Isengard (una de las dos torres a las que alude el título del libro y la película junto a Barad-dûr) será más temible que nunca. La Mano Blanca extiende sus dedos...





El 26 de noviembre sale una edición especial en DVD de "La Compañía del Anillo", que llevará como extra más jugoso casi media hora de escenas eliminadas. Para los más fans habrá otra edición, más cara, pero con dos figuras de los Argonath.

LAS DOS PRIMERAS PELÍCULAS, "CALCADAS" EN UN VIDEOJUEGO

→Las Dos Torres

- Compañía: **Electronic Arts**
- Fecha: **Principios de Noviembre**
- Tipo: **Acción**



Las peleas serán multitudinarias. No tanto como en los *Dynasty Warriors*, pero con un nivel de detalle en personajes, animaciones y escenarios infinitamente superior a todo lo visto anteriormente.



Aunque manejaremos a un solo héroe, también contaremos con la inestimable ayuda de otros personajes. En este pueblo arrasado de Rohan, por ejemplo, Gandalf nos sirve de apoyo con su magia.



Como no podía ser de otra forma, el combate en el interior de las minas de Moria es espectacular, troll de las cavernas incluido.



En "Las Dos Torres" podremos controlar a tres personajes distintos: Légolas el elfo, Aragorn el humano y Gimli el enano.



Gimli repartirá mandoblazos con su hacha a diestro y siniestro, pero además lanzará pequeñas hachas a larga distancia.

Si la película "La Comunidad del Anillo" os dejó con la boca abierta, no la cerréis todavía, porque EA ya tiene casi a punto *Las Dos Torres*, el juego basado en las dos primeras entregas cinematográficas que será, sin duda, uno de los bombazos de este fin de año. Adaptaciones de películas a videojuegos hemos visto muchas, pero os aseguramos que muy pocas llegan al nivel de fidelidad que luce el título de EA Games.

Pero vayamos por partes, y no nos precipitemos.

ACCION A RAUDALES. *Las Dos Torres* recreará punto por punto los momentos estelares de las dos primeras películas. Durante las 12 fases del juego, viviremos en nuestras carnes escenas como la batalla que libró la alianza de los Hombres y los Elfos contra las tropas de Sauron o el asedio en el Abismo de Helm, pasando por la atalaya de Amon Sul o las minas de Moria. En total, habrá cinco fases que recrean pasajes del primer film y siete del segundo. Y todas ellas seleccionadas por sus grandes dosis de acción, porque es la acción precisamente lo que *Las Dos Torres* tendrá para dar y tomar...

De todos los personajes de las películas, en el juego podremos controlar, según la fase, a cuatro: Aragorn, Legolas, Gimli e Isildur. Todos ellos tendrán una gran variedad de ataques, tanto cuerpo a cuerpo como a larga distancia, y el sistema de combate será bastante completo, con cuatro botones para atacar y uno para bloquear. Además,

LAS MEJORES SECUENCIAS SE FUNDIRÁN CON EL JUEGO

→Luces, cámara... a jugar





Las Dos Torres incluye secuencias sacadas de la peli. En algunos momentos esas secuencias se funden perfectamente con los vídeos generados por el propio motor del juego. Increíble.

NUNCA UN VIDEOJUEGO RECREÓ CON TANTA FIDELIDAD TODOS LOS ASPECTOS DE LA PELÍCULA EN LA QUE SE BASA

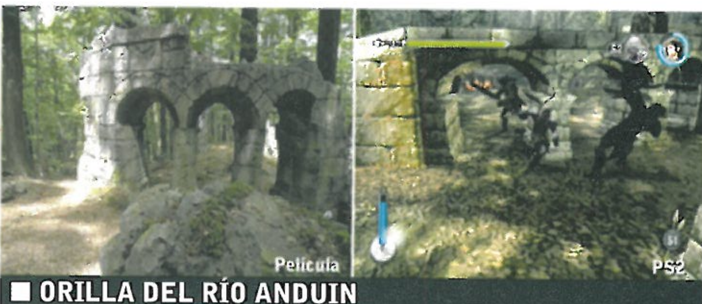
¿Estamos en el cine o en el salón de nuestra casa?

Nunca nos cansaremos de repetir que el parecido visual que tiene Las Dos Torres con las dos películas en las que se basa es sencillamente abrumador. Todas y cada una de las 12 escenas, desde la batalla contra las tropas de Sauron del principio hasta el asedio en el abismo de Helm están recreadas al milímetro. Y para muestra, cuatro botones...



■ **URUK-HAI**

El diseño de los enemigos es "clavadito" al de las películas. Los Jinetes Oscuros, los orcos, el troll de las cavernas. Como muestra, aquí tenéis a los temibles guerreros uruk-hai.



■ **ORILLA DEL RÍO ANDUIN**

El equipo de EA Games se ha esforzado por resaltar todos los detalles de los decorados de la película de manera casi obsesiva. Como prueba, observad estas dos imágenes.



■ **LOS HUARGOS**

Una de las nuevas criaturas que veremos en "Las Dos Torres" (junto a otras, como los ents o los olifantes) son los huargos, lobos gigantes que servirán de montura a los orcos.

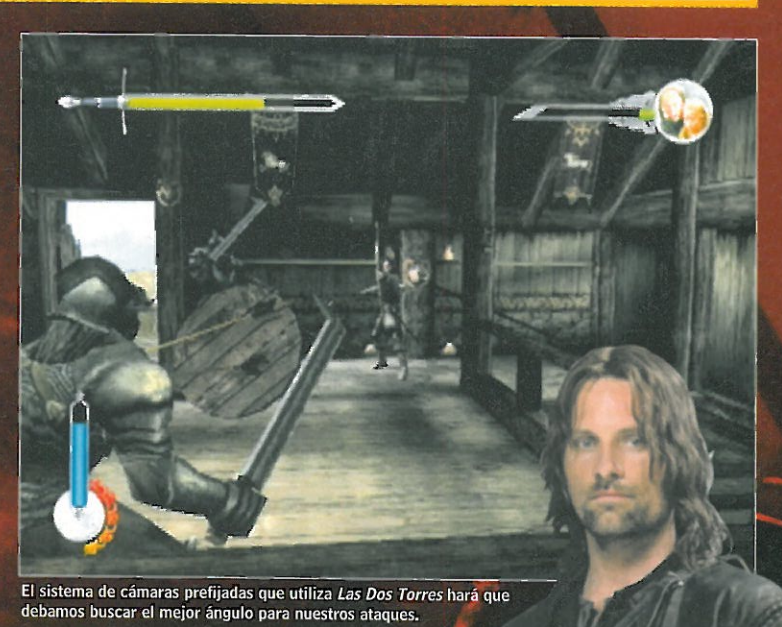


■ **LA BATALLA DEL ABISMO DE HELM**

Los tres cuartos de hora de batalla en el abismo de Helm que vamos a contemplar en la película se verán reflejados en el juego mediante tres fases. La fidelidad salta a la vista.



En muchos combates, además de sobrevivir habrá que cuidar determinados aspectos, como en este caso proteger a Frodo o defender una puerta. Aunque no nos engañemos: lo importante son las tortas.



El sistema de cámaras prefijadas que utiliza *Las Dos Torres* hará que debamos buscar el mejor ángulo para nuestros ataques.

los ataques cuerpo a cuerpo están integrados en el stick derecho, con lo que podremos encadenar combos de manera muy intuitiva. Y más vale que nos los aprendamos rápido, porque los combates serán una constante en todo el juego. Unos combates multitudinarios en los que contaremos con la ayuda del resto de la Compañía y en los que habrá que, por ejemplo, proteger a algún compañero o defender una posición. Eso sí, como todo beat´em up que

Las Dos Torres ofrecerá acción pura, recreando los mejores momentos de las dos películas.

se precie, al final todo se reducirá a dar "espadazos" a mansalva. Pero de qué manera...

AMBIENTACIÓN DE LUJO. Donde de verdad va a sobresalir *Las Dos Torres* es en el apartado gráfico. Todo, repetimos, TODO, será un calco de las películas: personajes, animaciones, escenarios... Además, los combates pondrán a verdaderas multitudes en pantalla, con un grado de detalle envidiable y sin ralentización alguna. La fenomenal ambientación se completa con las voces de los actores, los mismos efectos de sonido de la película, y sobre todo, la música de Howard Shore. De verdad, dudaréis si estáis jugando o en el cine. Ya veréis, ya.

VIVE EN TUS PROPIAS CARNES TODOS LOS PASAJES DEL PRIMER LIBRO

La Comunidad del Anillo

- Compañía: **Vivendi**
- Fecha: **Diciembre**
- Tipo: **Aventura de acción**



Los combates serán menos multitudinarios que en el juego de EA Games, pero también tendremos a nuestra disposición buenos recursos ofensivos, sobre todo con Aragorn y Gandalf.



Habrá también lugar para las conversaciones con otros personajes, como Tom Bombadil o ésta entre Aragorn, Frodo y Arwen, que se desarrolla en una de las localizaciones más bellas: Rivendel.

Por si alguno tiene más ganas de Anillo en las próximas navidades, Vivendi está dando los últimos retoques a *La Comunidad del Anillo*, título que está basado exclusivamente en el primero de los libros de la trilogía.

Ya os podemos adelantar que el trabajo de Vivendi satisfará al más exigente de los fans, ya que va a incluir algunos pasajes y personajes que fueron desechados en la primera película y que muchos estaréis deseando ver.

MENOS ACCION Y MAS AVENTURA.

La Comunidad de Anillo supondrá el contrapunto perfecto al título de EA Games. Si éste se decanta por la acción pura y dura, aquí vamos a encontrar también combates pero con un desarrollo más aventurero. Para empezar, los tres personajes controlables tendrán diferentes habilidades. Aragorn es el especialista en combate, tanto cuerpo a cuerpo como a distancia. Gandalf también podrá pelear, pero a ello hay que unir sus capacidades mágicas: cinco hechizos entre los que habrá desde una simple bola de fuego hasta una niebla que confunde a los enemigos. Frodo, por su parte, llevará a Dardo, podrá tirar piedras para despistar e incluso tendrá la opción de utilizar el Anillo Único y volverse invisible (aunque esto conlleve el riesgo que ya sabemos).

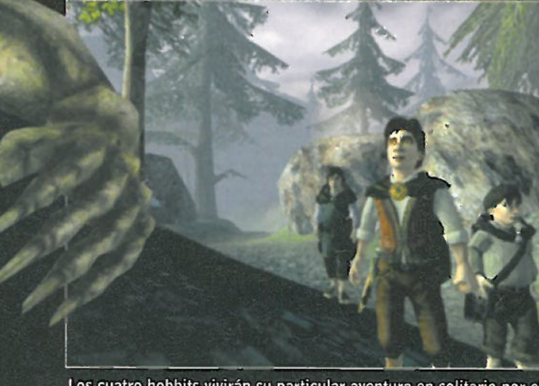
VIVENDI COMBINARÁ ACCION CON TOQUES DE AVENTURA

Los puzzles del Anillo





Si el desarrollo de *Las Dos Torres* es de lo más lineal y está centrado sólo en la acción, aquí vamos a encontrar algunos toques aventureros, desde puzzles con bloques hasta la búsqueda de soluciones combinando las habilidades de los personajes. El desarrollo será más variado.



Los cuatro hobbits vivirán su particular aventura en solitario por el Bosque Viejo. Arañas gigantes, trolls y más cosas les esperan...



Aragorn es el experto en combate de los tres personajes elegibles. Para usar el arco podrá adoptar además una vista subjetiva.



Los temibles Jinetes Oscuros serán los peores rivales de todo el juego. Habrá además hasta cinco jefes finales (como un enorme troll) y más de 30 tipos de enemigos diferentes.



El mago Gandalf podrá atacar tanto con su espada Glamdrim como con su bastón mágico.

Frodo se las tendrá que ver el solo con no pocos monstruos, aunque a veces tendrá ayuda.

ESCENAS Y PERSONAJES QUE SÓLO SALEN EN EL LIBRO

→Lo que no vimos en la peli

En *La Comunidad del Anillo* recorreremos punto por punto todos los capítulos del libro, aparezcan en la película o no. Así ningún fan se quedará sin recorrer su pasaje favorito, aunque también se tomarán algunas libertades...



Poder visitar la casa de Tom Bombadil y Baya de Oro y charlar con ellos es sólo un ejemplo de pasaje que la película se saltó "a la torera" y que sí veremos en el juego.





En el Bosque Viejo deberemos pelear contra arañas gigantes y hasta con un gigantesco troll. ¿Se refería tolkien a estas criaturas en el libro?

En fin, todo un cóctel de posibilidades que deberemos combinar sabiamente para llegar al final. Además, durante los 27 niveles del juego también nos toparemos con algún que otro puzzle, lo que aportará más variedad al desarrollo.

FIEL AL LIBRO.

Otro de los innegables atractivos de *La Comunidad del Anillo* es la posibilidad de recorrer una serie de zonas que no se vieron en la película. ¿Quién no ha echado de menos a Tom Bombadil en el film? ¿Y el amenazador Bosque Viejo?

Su variado desarrollo y longeva duración son las principales bazas de La Compañía del Anillo.

Pues entre las 8 zonas distintas que iremos visitando estarán incluidos estos elementos, además de localizaciones y escenas conocidas por todos, como Moria o la orilla del río Anduin. En ciertas fases, los chicos de Vivendi se han concedido algunas licencias en aras de aumentar la acción (como el enfrentamiento de los hobbits contra el troll de los bosques), pero en general la fidelidad con el libro será plena y absoluta, trasladando incluso algunos diálogos de la obra de forma textual. No en vano el desarrollo ha sido supervisado por Tolkien Enterprises.

Esta fidelidad se mantendrá también en el apartado gráfico. Personajes, enemigos y escenarios estarán recreados siguiendo con sumo cuidado las descripciones que da Tolkien en el libro, respetando incluso detalles de importancia menor como las diferencias de tamaño de las razas. Elementos como espectaculares efectos de luz en tiempo real o una gran niebla volumétrica se encargarán de completar la atmósfera del juego.

Y por si todo esto no es bastante, los chicos de Vivendi ya están preparando los otros dos juegos basados en los libros restantes. El siguiente estará listo para finales de 2003, coincidiendo con el estreno de la película "El Retorno del Rey". ¡Larga vida al Anillo!



El diseño de los personajes es similar al de la película. No en vano los juegos y los filmes se han basado en el libro para los diseños.



Los escenarios serán tal y como nos los hemos imaginado leyendo el libro. Aquí tenéis los interiores de Bolsón Cerrado.









EL ESPERADO REGRESO A HOGWARTS

Harry Potter y la cámara secreta

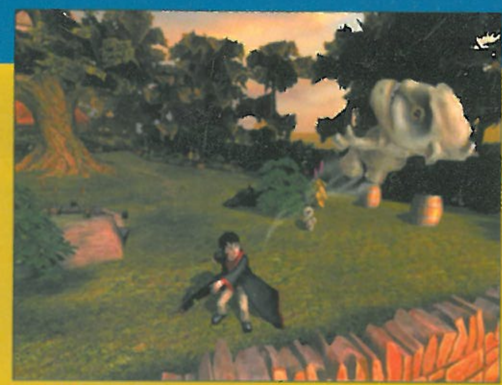
■ Compañía **Electronic Arts** ■ Género **Acción** ■ Fecha prevista **Finales de noviembre**

Si eres un ávido lector de las aventuras de Harry Potter seguro que estás desesperado por leer el quinto libro, ver la segunda película y disfrutar del primer videojuego en PS2. Para lo del libro te toca esperar, pero película y videojuego están a punto de estrenarse: ¿quieres enterarte de todo?

Tras el éxito cosechado el año pasado por la película y el videojuego, tanto Warner Bross como Electronic Arts se han decidido a acercarnos sendas secuelas que prometen ser un calco del segundo libro de la saga, "La Cámara Secreta". Para gozo y algarabía de todos los usuarios de PlayStation, este año Electronic Arts va a desarrollar dos juegos, uno para PS2 y otro para PSOne, que garantizarán la diversión para todos los fans del joven mago Y es que podéis tener por seguro que ningún seguidor de las aventura de Harry Potter se va a sentir decepcionado.

UNA HISTORIA DE PELÍCULA.

Como ya sabréis, y si no os lo contamos, la escritora J.K. Rowling ha estructurado la historia de Harry en función de sus años como estudiante en el colegio Hogwarts de Magia y Hechicería, de manera que cada novela corresponde a un curso. Esto significa que tanto Harry como el resto de personajes van creciendo y madurando, poniendo en escena argumentos cada vez más serios y adultos.



En La Cámara Secreta encontraremos numerosos minijuegos, como éste: limpiar de gnomos el jardín de los Weasley.



Harry se tendrá que ver las caras con criaturas más terroríficas que nunca, para lo que tendrá que aprender nuevos hechizos.



El juego nos promete una interacción total con otros personajes, con los que podremos hablar o incluso discutir llegado el caso.



Ahora, Harry podrá usar nuevas dotes de sigilo para burlar a los enemigos que encuentre en Hogwarts.

Así "La Cámara Secreta" cuenta con una trama mucho más tenebrosa que la primera aventura, "La Piedra Filosofal", y nos enfrenta a un terrible misterio que amenaza de muerte a los habitantes del colegio.

Según parece, el heredero de Slytherin ha abierto la Cámara Secreta, liberando a un terrible monstruo con sed de sangre. De momento varios alumnos, la gata del conserje y el fantasma de la Casa Gryffindor ya han sucumbido al maleficio, aunque por suerte sólo han quedado petrificados. Hay quien piensa que es el propio Harry quien ha liberado a la bestia...

Nadie sabe dónde puede estar la Cámara Secreta y el peligro aumenta por momentos. Harry y sus amigos, Ron y Hermione, tratarán de descubrir el misterio, al tiempo que aprenden nuevos hechizos con su varita, acuden a nuevas clases, como Herbología, y tienen que soportar al engreído y bastante inútil Lockhart, el nuevo Profesor de Artes Oscuras. Y claro, Harry encima tiene que esforzarse al máximo para ganar la Copa de Quidditch para la casa Gryffindor...

Tras su éxito del año pasado, Harry repite con juegos para las dos consolas de Sony.

Si habéis leído el libro, ya sabréis que la trama está plagada de misterios y de peligros y que Harry va a crearse nuevos enemigos, además del malvado Malfoy, y va a encontrar nuevos amigos, algunos tan inesperados como un extraño gnomo doméstico. Por supuesto, estaréis deseosos de ver la película, pero lo que no debéis olvidar es echarle un vistazo al juego, que va a ofrecer tantas sorpresas y novedades como el propio film.

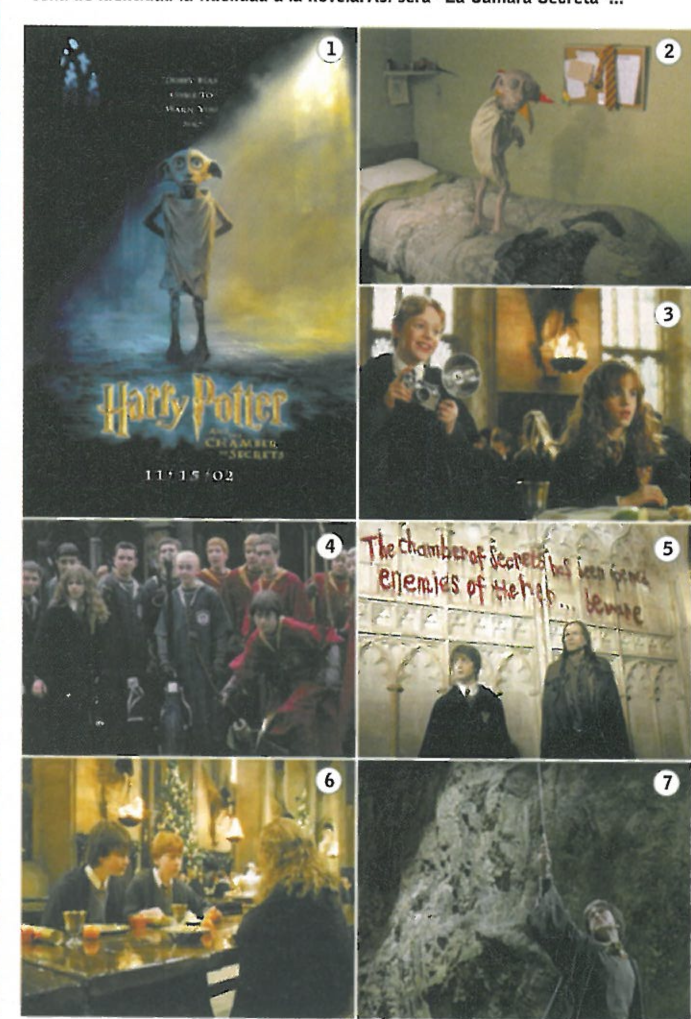
HARRY POTTER SE ESTRENA EN PS2.

Sin duda, el juego más atractivo es la versión para PS2, ya que la mayor capacidad gráfica de la consola va a permitir que nuestro héroe pueda desarrollar muchas más acciones que en su primera aparición en PSOne. Además, la recreación de escenarios y personajes va a ser soberbia, lo que »

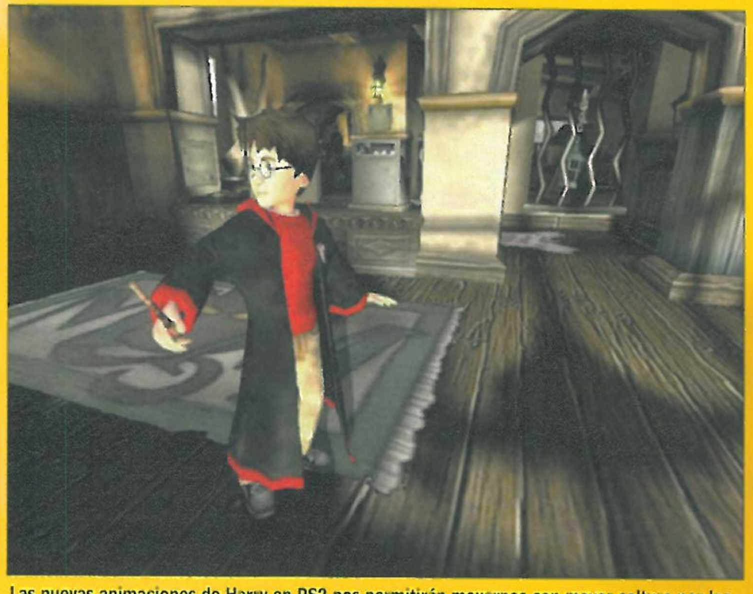
LA HISTORIA DE LA CÁMARA SECRETA

→ La película

Por segundo año, Harry regresa a Hogwarts para continuar sus estudios de mago y una vez más podremos disfrutar de sus aventuras en una película en la que repiten el director y los actores principales y que tiene como fundamental seña de identidad la fidelidad a la novela. Así será "La Cámara Secreta"...



1. El cartel de la película muestra un curioso y desconocido personaje...
2. Se llama Dobby, es un elfo doméstico y significará el principio de los problemas para Harry, ya que viaja hasta su casa sólo para avisarle de que el peligro le espera en Hogwarts.
3. Harry no hace caso y, tras un accidentado viaje en coche volador, llega al colegio donde conocerá a nuevos alumnos, como a su fan número 1 Colin, el chico de la cámara.
4. En principio no parece ocurrir nada extraño. Comienzan las clases y el campeonato de Quidditch. Primer aviso: Harry sufrirá un grave accidente.
5. Y es que el peligro es real: alguien ha abierto La Cámara Secreta y empiezan a suceder cosas terribles: los alumnos son petrificados.
6. Harry, Ron y Hermione investigan la situación, lo que les arrastra a peligrosas situaciones.
7. Que culminan cuando Harry descubre la Cámara y se enfrenta a... ¿No queréis ver la peli?


Las nuevas animaciones de Harry en PS2 nos permitirán movernos con mayor soltura por los detallados escenarios tridimensionales que darán forma al universo de las novelas.

» nos va a garantizar una magnífica ambientación y la máxima fidelidad con la película.

Por supuesto, todos los entornos del juego serán tridimensionales y reflejarán con todo detalle localizaciones como el callejón Diagon (donde podremos comprar nuestro equipo básico de magos), la casa de los Weasley, los pasillos de Hogwarts y hasta lo más recóndito del Bosque Prohibido. También aparecerán un montón de personajes, nuevos y viejos, con los que podremos interactuar en busca de objetos e información, o a los que deberemos enfrentarnos si las cosas se ponen feas. Eso sí, varita en ristre y ejecutando a la perfección todo nuestro repertorio de conjuros.

Uno de los aspectos más positivos del juego será la enorme libertad de movimientos que nos ofrecerá, permitiendo que recorramos todo el colegio libremente, incluso montados en nuestra escoba. La trama, al no ser lineal, nos invitará a recorrer cada recoveco de Hogwarts localizando a personajes importantes, como Myrtle La Llorona, o enfrentándonos a numerosos minijuegos, como los partidos de Quidditch o los Duelos de varita.

La fidelidad a la película será la principal seña de identidad del juego.

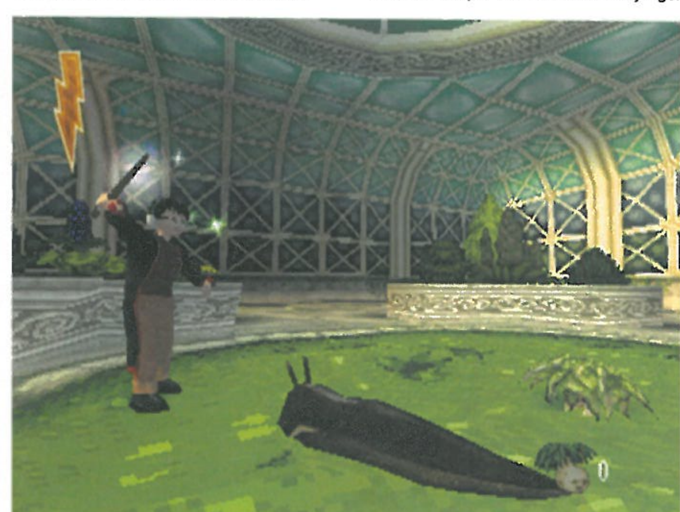
32 BITS AL SERVICIO DE LA MAGIA

→Harry en PSOne

En su segunda aparición en PSOne, Harry no va a sufrir demasiados cambios. El motor gráfico del juego va a ser prácticamente el mismo y apenas notaremos mejoras gráficas. Eso sí, Potter va a aprender numerosos hechizos nuevos que le permitirán desarrollar más habilidades. Y es que todo será poco para enfrentarse a los terrores que oculta la Cámara Secreta...


Igual que en la novela y la peli, Harry se enfrentará a la terrible araña Aragog.


Todo tipo de criaturas mágicas camparán a sus anchas por los escenarios del juego.

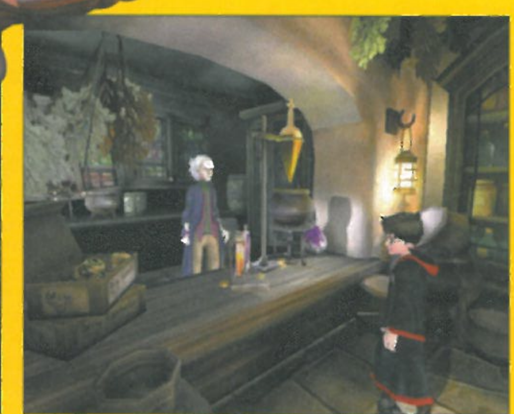


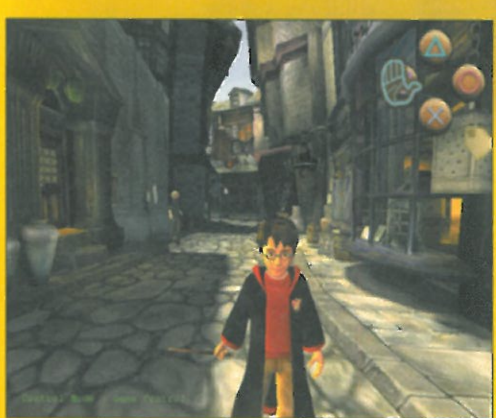
Los nuevos hechizos que Harry podrá aprender le ayudarán a enfrentarse a distintos enemigos. Eso sí, tendrá que ejecutar correctamente los conjuros para tener éxito.


Esta vez, además del colegio, también visitaremos la casa de los Weasley.


Habrá muchos escenarios y localizaciones nuevas esperando a que las descubramos.


Gracias al intuitivo y fácil menú de control, podremos desarrollar la mayoría de las acciones, desde hablar a lanzar hechizos o coger.


Necesitaremos la ayuda de otros personajes para avanzar en la aventura, aunque no todo el mundo es quien parece ser.


Además de recorrer todos los recovecos de Hogwarts, también podremos visitar el Callejón Diagon para hacer compras.

LOS VIDEOJUEGOS SERÁN UN FIEL REFLEJO DE LA PELÍCULA

→Igualito, igualito que en la gran pantalla

Igual que ocurriera con la primera aventura de Harry, *La Cámara Secreta* se va a inspirar directamente en la película, tanto en cuestiones estéticas como en argumento, personajes y ambientación. Aquí podéis ver unos ejemplos que dejan bien claro que los juegos para PSOne y PS2 van a ser fieles calcos del film.



■ EL COCHE VOLADOR DE LOS WEASLEY

Tras perder el expreso de Hogwarts, Ron y Harry robarán el coche del señor Weasley para llegar al colegio. La divertida escena de la película dará pie a una trepidante fase de juego.



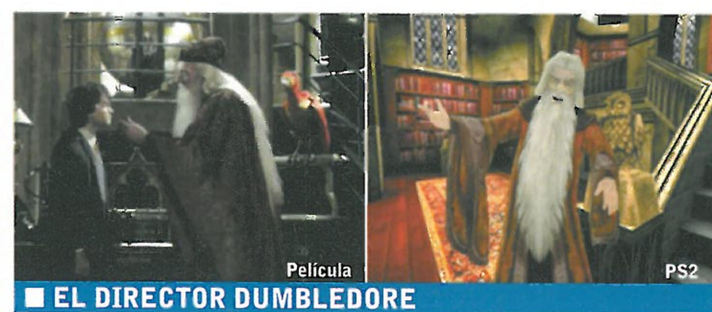
■ LAS CRIATURAS INFERNALES

Todos los bichejos que aparecen en la película han sido trasladados al juego con gran fidelidad. Incluyendo estos peculiares bichitos que se le escaparán al nuevo profesor de Artes Oscuras.



■ EL CLUB DE DUELOS CON VARITA

Harry y el petulante Malfoy protagonizarán un espectacular duelo de varitas, de imprevisibles resultados. Por supuesto, también en el juego podremos probar nuestra habilidad mágica.



■ EL DIRECTOR DUMBLEDORE

Protector de Harry, el director de Hogwarts tendrá un protagonismo muy especial en la historia, que también se verá reflejado en el juego. Tendremos que está muy atentos a sus palabras.



■ LOS NUEVOS PERSONAJES

En la película aparecerán nuevos personajes, como el excéntrico Gilderoy Lockhart, nuevo profesor de Artes Oscuras, que también han sido incluidos en el juego y tendrán su importancia.



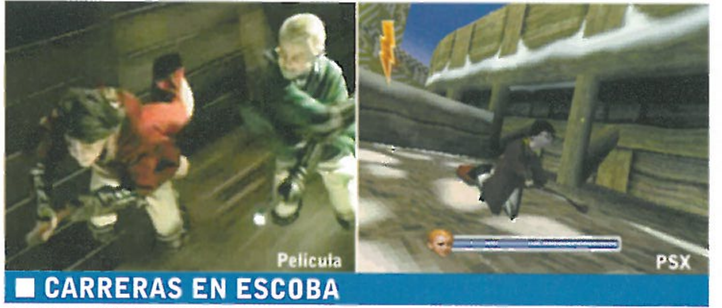
■ LAS NUEVAS CLASES: HERBOLOGÍA

Además de las clases del año pasado, Harry y sus compañeros tendrás que aprender nuevas disciplinas, como Herbología. La escena con la cría de la ruidosa mandrágora no tendrá desperdicio.



■ RON, HARRY Y HERMIONE

Los tres inseparables amigos tendrán que estar más unidos que nunca para superar esta peligrosa aventura. Sin Ron y Hermione tampoco podremos avanzar en el juego.



■ CARRERAS EN ESCOBA

Ni en la película ni en los juegos van a faltar las carreras en escoba y los partidos de Quidditch. Eso sí, en el juego de PS2 podremos usar la Nimbus 2000 hasta para recorrer Hogwarts.

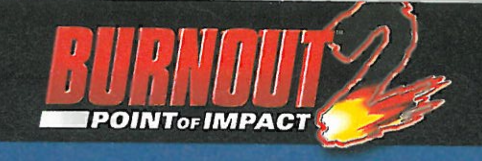
Y eso sin olvidarnos de terroríficos enfrentamientos contra enemigos como el Sauce Boxeador, la terrible araña Aragog o el temible Basilisco.

Por suerte, para hacer frente a tantos problemas, el juego nos ofrecerá un completo sistema de control que nos permitirá, por ejemplo, asomarnos tras las esquinas, en la más pura línea Solid Snake. Además, podremos localizar a los enemigos para lanzarles nuestros más poderosos hechizos, andar sigilosamente para intentar no llamar la atención o correr como posesos o montarnos en la Nimbus 2000 para superar los más difíciles obstáculos.

La calidad gráfica de la versión PS2 salta a la vista y aunque el juego para PSOne no sea tan espectacular, lo cierto es que también va a recibir retoques en el motor gráfico que nos permitirán dominar mejor los movimientos de Harry. Es una pena que todavía no hayamos tenido ocasión de jugar largo y tendido con una beta del juego, pero varios vídeos y estas imágenes ya dejan claro que Harry Potter y La Cámara Secreta va a ser uno de los títulos con más impacto de estas Navidades. Si eres fan de Harry, no te pierdas los próximos números de PlayManía: te seguiremos informando.


PlayStation 2
BURNOUT 2
POINT OF IMPACT
Acclaim

Ya a la venta





PlayStation 2

aDeSe 16





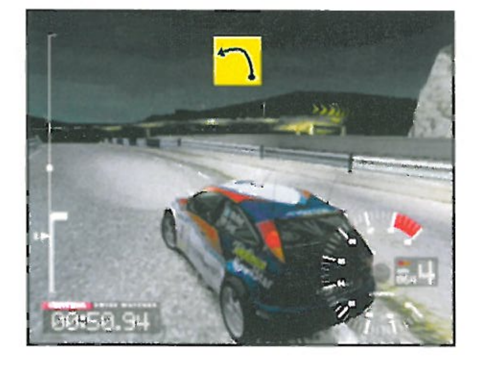
Compañía **Codemasters** | Género **Velocidad** | Precio **64,95 € (10.807 ptas.)** | Edad **+3**

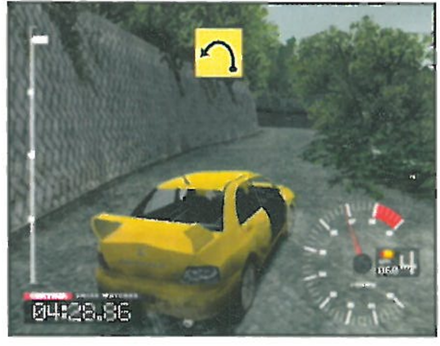
Colin McRae Rally 3

El rally en todo su esplendor



Colin McRae Rally 3 presenta los coches más realistas de todo el género, tanto visualmente como a la hora de jugar.





Si quieres sentir en tus carnes toda la emoción de esta competición, no puedes perderte el salto a PS2 de la conocida serie de Codemasters.

Los chicos de Codemasters lo han vuelto a hacer. Después de convertirse en la referencia obligada en el subgénero de los juegos de rally para PSOne, con *Colin McRae Rally 3* vuelven a lo más alto en PS2, gracias a un título que asegura espectáculo y fuertes sensaciones desde la primera partida.

COMO YA SABRÉIS A ESTAS ALTURAS, *Colin McRae Rally 3* apuesta en esta ocasión por ofrecernos un absorbente modo Principal en el que nos meteremos en la piel de Colin McRae. Así pues, aunque también tendremos la posibilidad de correr todos los tramos sueltos con los siete coches (más otros tantos ocultos) que incluye el juego, Codemasters exprime al máximo su licencia McRae "obligándonos" a disputar el campeonato con el piloto escocés y su Ford Focus. Con esto, se logra una implicación personal inédita en otros juegos y consigue que nos "metamos" más todavía en la competición. De la victoria nos separan un total de ocho rallies con seis tramos y un circuito especial en cada uno. Y sobra decir que cada etapa tiene sus propias particularidades: tipo de terreno, climatología, hora del día... aspectos todos ellos que afectarán más que nunca al tiempo que realicemos.

Si el camino hacia la victoria es duro, en esta ocasión desde luego no podremos culpar de nuestros fracasos al control, que sólo podemos calificar de soberbio en todos sus aspectos. Es sumamente realista, pero a la vez equilibrado, es decir, un fallo no nos costará la etapa como en *V-Rally 3* ni tampoco es tan asequible como en *WRC*. Además, el comportamiento del vehículo es sobresaliente. La sensación de peso es del todo alucinante, su física ante las

La climatología más real jamás vista

La recreación del factor climatológico toca techo en *Colin McRae Rally 3*. La lluvia y la nieve no sólo están realizadas con una exquisitez inédita, sino que además influyen (de verdad) a la hora de jugar. Y si no, mirad.



En Suecia, encontraremos tramos con una visibilidad casi nula gracias a la nieve y las ramas. Id despacito...



Las gotas de lluvia chorrean en el cristal, el efecto del limpiaparabrisas... brillante.



Algunos trazados son diabólicos. En Inglaterra, encontraremos bosques con poca visibilidad debido a la vegetación y el piso muy irregular. Todo un reto.



El trabajo realizado en cada superficie es alucinante. Gravilla o nieve que salta cuando pasamos, el polvo que se acumula en la carrocería, el sonido...





colisiones es de lo más creíble y su respuesta ante las diferentes superficies, lo más real que hemos visto hasta el momento.

Pero las excelencias de los coches no se acaban en lo jugable. Gráficamente no encontraréis un juego en el que el Focus esté realizado con tanto mimo. Los 14.000 polígonos con los que cuenta aseguran fidelidad absoluta en carrocería, componentes, cabina... Casi os dará pena que se ensucie, se abolle o se le vayan cayendo partes a lo largo de la competición, aunque por supuesto, en las áreas de servicio el equipo Ford se encargará tanto de arreglar los desperfectos como de cambiar la configuración inicial del vehículo a tu gusto.

ESTE AFÁN POR EL REALISMO se mantiene en los escenarios, tanto en los aspectos visuales como en los jugables. Nunca hemos visto trazados tan reales, con vegetación que invade la pista dificultando nuestra visión y detalles como montones de nieve en los arcenes en los que nuestro coche se hundirá.

Y qué decir de la recreación de los factores climatológicos, la mejor hasta la fecha. Lamentablemente, estas excelencias no se mantienen en todos los escenarios, y en algunos tramos concretos se echa en falta algo más de sensación de profundidad y detalle, además de exhibir algo de niebla y "popping". En cualquier caso, estos defectos son mínimos y no tapan la brillantez general de todo el apartado gráfico. El sonido, por su parte, goza también de un gran nivel, destacando el ruido de los neumáticos en función de la superficie y la voz de nuestro copiloto Nicky Grist, en perfecto castellano.

Realista en lo visual y en lo jugable, Colin McRae Rally 3 cautivará a todo aficionado al rally que se precie.

En fin, que si te gusta el rally no te puedes perder *Colin McRae Rally 3* bajo ningún concepto. Puede que *WRC2* tenga mejores escenarios en general, la licencia oficial del Campeonato y más posibilidades en cuanto a modos de juego pero, al igual que ocurría en PSOne, con ningún otro juego viviréis las sensaciones al volante que ofrece *Colin McRae*. Y esto es, en definitiva, lo que de verdad importa. ¿O no?



Como no podía ser de otra forma, el coche se irá abollando y perderá componentes. Todo ello de forma muy realista.

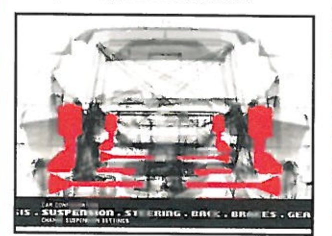
Habrá puntos en los que deberemos poner mucho cuidado. Aquí, por ejemplo, las ramas entran en la pista, hay nieve en las cunetas...

El rally más absorbente

La implicación personal conseguida al "obligarnos" a ser Colin McRae, la cuidada ambientación, los componentes y coches desbloqueables... todo ello hará que no podamos parar hasta acabar el juego.



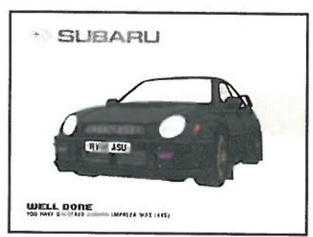
Las secuencias entre las carreras son clave para forjar la ambientación.



Habrá que esperar a las áreas de servicio para los cambios y arreglos en el coche.



Como veis, incluso el propio Colin McRae está recreado con todo detalle.



Por cada rally ganado desbloquearemos nuevos coches y componentes.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 · M CARD (105 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 10
Duración 8 · Calidad/Precio 9

↑ Realismo absoluto en todos los frentes: control, coches, climatología, trazados...

↓ Algunos escenarios desentonan con el resto. ¿Sólo un coche para correr el Campeonato?

Sin llegar a ser perfecto, estamos ante el mejor y más realista juego de rally del mercado. Si te gusta este género, no te lo puedes perder.



Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Precio **65,95 € (10.975 ptas.)** | Edad **+3**

FIFA 2003

El fútbol más completo y espectacular



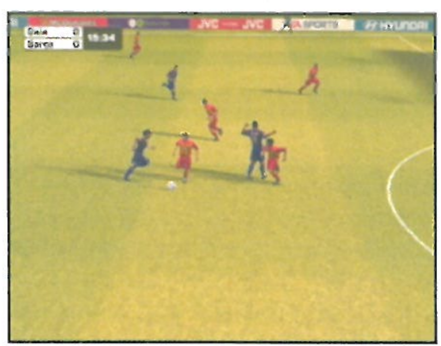
EA Sports por fin le coge el punto al fútbol en PS2 con un gran título que combina un sólido sistema de juego con un demoledor apartado técnico.

Por fin ha sucedido lo que todos estábamos esperando. Después de las dos últimas ediciones, que no han pasado de "maquillar" las anteriores, EA Sports ha dado con una fórmula que aúna opciones, buen fútbol y espectacularidad. Olvidad todos los *FIFA* anteriores, porque esto ha cambiado. Esta vez de verdad.

LAS NOVEDADES SON TANTAS en *FIFA 2003* que casi no sabemos ni por donde empezar. Quizá lo que más llama la atención es su flamante y novedoso sistema de juego, en el que ya no hay lugar para las jugadas mecánicas y repetitivas. Los pases ya no van al pie, superar a un rival ya no será cuestión de apretar un botón y los equipos se mueven en bloque, demostrando una IA muy superior a lo visto. Ahora hay que elaborar más las jugadas, pensar cuál es el mejor momento para ejecutar un pase y cuándo es mejor desbordar.

Y es que prácticamente todo, es nuevo en *FIFA 2003*. Sirva como ejemplo la forma de realizar los regates, que ahora se ejecutan con el stick derecho, algo que requerirá bastante habilidad por nuestra parte. Gracias a ello ahora podemos realizar acciones como adelantarnos el balón, hacer controles orientados... En este sentido, incluso hay jugadores que ejecutan su regate más característico, poniendo de manifiesto que este nuevo sistema ofrece unas posibilidades amplísimas. Únicamente los tiros a puerta se parecen a los de la anterior entrega, incluyendo en el lote la ya típica barra de fuerza. En definitiva, un sistema de juego que, junto a la mejorada física del balón, ofrece unos partidos

Las secuencias de vídeo son de lo mejorcito que hemos visto, y forjan una ambientación de lo más "televisiva".



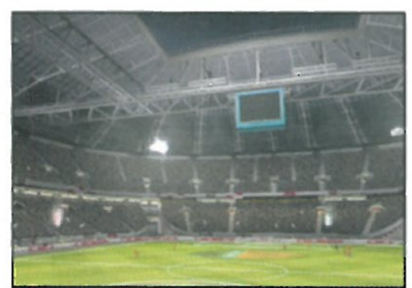
Los diferentes tipos de iluminación (natural o artificial) quedan bien reflejados en el terreno de juego.

¿Quieres realismo visual? Pues toma...

El nivel de realismo visual al que ha llegado *FIFA 2003* queda subrayado en el modo Club Championship. En él se enfrentan los 18 equipos más importantes de Europa (y, por ende, del mundo) en un torneo que encantará a todos los amantes del fútbol. Además de la fantástica ambientación todos los campos son (de verdad) reconocibles. Alucinaréis.



Algunos jugadores tienen incluso su celebración característica. Raúl, por ejemplo, se besa el anillo.



Los 18 campos más importantes están clavados, como el Bernabéu, el Nou Camp o éste, el Amsterdam Arena.



Una las diferencias que presenta el estilo Arcade respecto a la Simulación es que los desmarques son más visuales gracias a la línea de puntos.



El sistema para lanzar faltas y córners ha cambiado, y ahora apuntamos con un punto de mira y podemos elegir la parte del balón en la que golpear.





mucho más emocionantes, creíbles y, sobre todo, divertidos.

LOS CAMBIOS A MEJOR SE mantienen en el apartado gráfico. Si el año pasado las caras de los jugadores de *Esto es Fútbol 2002* no tenían rival, en esta ocasión tenemos nuestras dudas. En *FIFA 2003*, un total de 200 jugadores están recreados al detalle (hasta los tatuajes y "piercings") y el resto de los 10.000 son reconocibles al 80%, gracias a las 80 cabezas genéricas, 40 estilos de cabello... etc. En cuanto a los estadios, son de lo mejorcito que hemos visto, por su profundidad y nivel de detalle. Sirvan como muestra los 18 campos más importantes de Europa, perfectamente reconocibles. Todo un lujo. Y lo mejor de todo es que esta calidad se mantiene en animaciones, textura del césped, el humo de las bengalas... Sólo el carácter un tanto "chepudo" de los modelos empaña este brillante apartado.

Por lo demás, *FIFA 2003* brilla, como es habitual, en el resto de los aspectos. El apartado sonoro es de lo mejorcito, con un sonido ambiente demoledor (en los cánticos, en los goles, etc.) y unos comentarios sin igual,

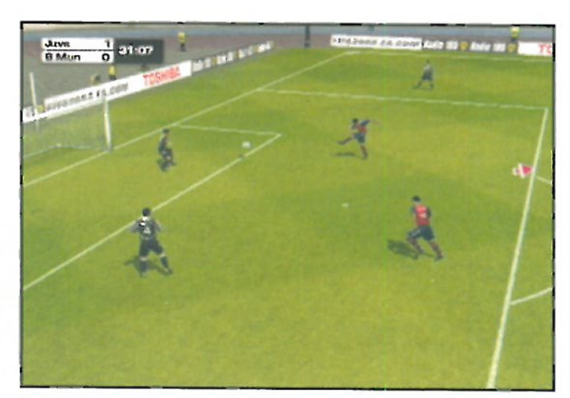
Su calidad técnica y su nuevo estilo de juego hacen de FIFA 2003 la mejor apuesta futbolística del momento.

a cargo de Manolo Lama y Paco González. Y a la hora de jugar, las posibilidades son enormes: las 16 mejores ligas, la posibilidad de controlar hasta 8 equipos en el modo Liga, un nuevo y apasionante Champions Club, que enfrenta a los 18 mejores clubes, son sólo la punta del iceberg. En total, más de 10.000 jugadores reales jugando en 350 equipos, todo con la licencia oficial. Y además, podemos disfrutarlo todo desde dos estilos de juego: Simulador (el nuevo sistema en todo su esplendor) y Arcade (menos riguroso y con más ayudas).

En suma, EA Sports por fin ha conseguido lo que todos esperábamos. No es una simulación tan realista como la que puede ofrecer *Pro Evolution Soccer 2*, pero logra reunir en un sólo título calidad gráfica a raudales, un sistema de juego sólido y con posibilidades y un sinfín de opciones a la hora de jugar. ¿Se puede pedir más?



Podremos disputar una temporada completa con el equipo de nuestros sueños, o bien controlar hasta un total de 8 equipos en la misma Liga.



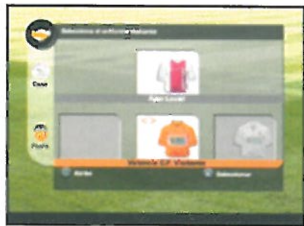
La forma de tirar a puerta no ha sufrido muchas variaciones (cuanto más apretemos al botón, más fuerte tiramos). Eso sí, los porteros son mejores.

Así es el nuevo *FIFA*

Este año no nos queda más remedio que rendirnos ante la evidencia. *FIFA 2003* viene con la gran oferta en opciones de siempre y además con un apartado gráfico completamente nuevo que casa a las mil maravillas con los nuevos aires jugables, más realistas y elaborados. Éstas son las principales novedades que ofrece:


Regates que requieren nuestra habilidad.


Las animaciones más realistas de la serie.


Todas las licencias (jugadores, estadios...)



Un apartado gráfico sólido y contundente.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-8**



Gráficos 9 **Sonido** 10 **Diversión** 9
Duración 10 **Calidad/Precio** 10

↑ El nuevo sistema de juego, más realista. Espectáculo visual con todas las licencias.

↓ Si quieres una simulación pura, tendrás que esperar a *Pro Evolution Soccer 2*.

Por su renovado estilo de juego, su apartado técnico y su cantidad de opciones, es el juego de fútbol más completo y recomendable.



Compañía **Acclaim** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+16**

Burnout 2: Point of Impact

La velocidad en su estado más puro



Las carreras son de lo más frenético: conducimos en dirección contraria, realizamos adelantamientos muy peligrosos...





El mejor arcade de velocidad de PS2 regresa doce meses después de su estreno, dispuesto a disparar de nuevo nuestros niveles de adrenalina y demostrar que sigue siendo el mejor.

Parece que los programadores ya le han cogido el truco a esto de trabajar en PS2, y cada vez necesitan menos tiempo para culminar juegos mejores, más sólidos y divertidos. A esta tendencia se suma *Burnout 2*, que con sólo 12 meses de desarrollo, ha sido capaz de dejar a su antecesor rojo de vergüenza...

Point Of Impact toma como referencia los tres pilares del primer *Burnout*, es decir, el estilo de conducción temerario, la elevadísima sensación de velocidad y los espectaculares choques de vehículos. El resto de aspectos, son mejoras e innovaciones que se reparten por igual, tanto en el apartado visual como en el jugable.

Desde la primera partida, lo primero que entra por los ojos es que los gráficos han subido muchos enteros, gracias en parte a las nuevas herramientas Renderware (creadas por Criterion, los desarrolladores de los *Burnout*). Así, los escenarios son infinitamente más grandes (hasta más de 3 minutos por vuelta en algunos casos) y hacen gala de un mayor número de detalles y efectos visuales mejorados (reflejos, luz solar...). El mismo nivel se reproduce en los coches, que cuentan con un mayor número de polígonos y muchas más zonas deformables, o en la Inteligencia Artificial de los oponentes y del tráfico en las ciudades, consiguiendo que el conjunto muestre un comportamiento más real.

TRAS ESTE PRIMER "FLIPE" INICIAL, uno se empieza a dar cuenta de que *Burnout 2* es mucho más que "un juego de carreras bonito". Basta un vistazo a los modos de juego para comprobar que hay mucha más "chicha" que en su antecesor. Para empezar, no es

Un modo individual muy mejorado

La principal lacra del primer *Burnout* fue su limitado modo para un jugador, que ha sido ampliado y enriquecido con todo tipo de variantes en esta secuela. Como el movimiento se demuestra "corriendo", ahí van dos ejemplos...



En las carreras Pursuit somos policías y debemos parar a otros coches a base de porrazos y tentetiesos.



También hay carreras contra coches muy potentes, e incluso circuitos con distintos caminos.



Los efectos climatológicos se han ampliado con la nieve, aunque la lluvia y los reflejos del agua sobre el suelo continúan siendo impresionantes.



En las carreras más habituales competimos contra otros tres coches, aunque también podemos conducir un coche de policía para perseguir infractores.





¡Toma castaña!

El modo de juego Crash es una de las principales novedades respecto al primer *Burnout* y, sin duda alguna, la que más horas de diversión nos proporcionará tras acabar el modo principal. En él, nuestro cometido es provocar los accidentes más multitudinarios y espectaculares en todo tipo de cruces e intersecciones de carreteras, teniendo que alcanzar un valor de daños mínimo para pasar de escenario.


Crash ofrece 15 escenarios diferentes.


Cuantos más coches choquen, mejor.


Todos los escenarios son cruces de vías.


La repetición suele ser muy espectacular.

posible disfrutar de todos los modos de juego hasta que no superemos unas pruebas, al estilo *Gran Turismo*, que nos muestran las claves de la conducción en *Burnout 2*, como la mayor importancia de los derrapes. Tras superarlas, que no es difícil, comienza el desfile de sorpresas.

LA PRIMERA GRAN SORPRESA es el modo Crash, en el que afrontamos 15 niveles de pura diversión, en los que debemos provocar los accidentes más vistosos y multitudinarios, que gracias a los efectos de cámaras y los sistemas de partículas hacen de cada uno de los intentos un espectáculo digno de verse. Pero pese a su innegable calidad, la verdadera estrella del juego es el modo Campeonato, en el que nos aguardan numerosos torneos, competiciones, carreras especiales y eventos de toda índole, que sumados, dejan en pañales al primer *Burnout*.

Así, entre muchas otras cosas, podemos convertirnos en policías para perseguir a delincuentes (a los que paramos destrozándoles el coche), competir en entornos urbanos escogiendo ruta, o participar en un mano a mano contra potentes vehículos, que pasarán a nuestro haber si los derrotamos. Además, muchas de estas pruebas se rigen por el típico sistema de medallas, de manera que cuantos más oros seamos capaces de conseguir, más pruebas y extras podremos descubrir. De hecho, la escasez de modos de juego y circuitos era el principal inconveniente del primer *Burnout*, y os garantizamos que esta secuela ha superado la prueba con sobresaliente.

Burnout 2 conserva intacto el enfoque temerario de las carreras, y lo refina con más modos de juego, circuitos...

El único aspecto negativo de *Burnout 2* es la banda sonora, que carece de la garra necesaria en este tipo de juegos, a pesar de que ofrece golpes de efecto geniales, como el "subidón" de la música al activar el turbo. Junto con esto, está la poca profundidad del sistema de conducción, pero eso es algo inherente a los arcades... Por tanto, si quieres pasar un rato divertido compitiendo sin demasiadas complicaciones y sentir una velocidad endiablada, este *Burnout 2* colmará tus expectativas.

Los efectos de luz también han mejorado lo suyo, algo que queda patente en la recreación del asfalto, más o menos brillante según la luminosidad.



Los entornos adyacentes a la carretera han evolucionado, valga la gracia, tres pueblos, y resultan más fotorrealistas que en el primer *Burnout*.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: --	Jugadores: **1-4**




DUAL SHOCK 2 · M.CARD (166 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 7 · Diversión 9 · Duración 8 · Calidad/Precio 8

↑ La sensación de velocidad, los nuevos modos de juego, su duración, los gráficos...

↓ La banda sonora es muy floja, y como arcade que es, el sistema de conducción es simple.

Burnout 2 es a los arcades lo que *Gran Turismo 3* a los simuladores: indispensable. Si te va la velocidad sin complicaciones, hazte con él. **9**

Compañía **Sony** | Género **Deportivo** | Precio **59,99 € (9.981 ptas.)** | Edad **+3**

Esto es Fútbol 2003

Igual de asequible pero más completo

Si te gustó *Esto Es Fútbol 2002* prepárate, porque aquí vas a encontrar el mismo estilo asequible de juego, pero más profundo y con más opciones. ¿Listo para el pitido inicial?





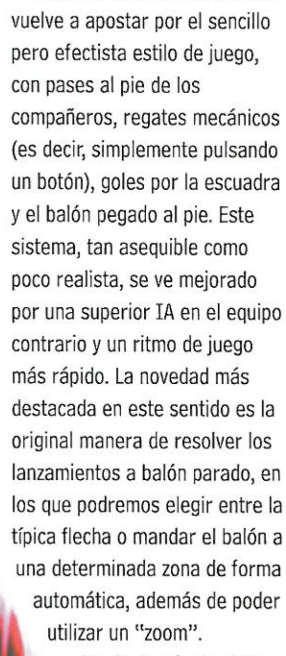

Los regates son tan espectaculares como mecánicos. Con sólo apretar un botón haréis fintas de ensueño.


Los lanzamientos de falta y córner tienen un nuevo sistema para los centros. Si tiramos a puerta sigue igual.

Fútbol espectacular, sin ninguna complicación en el control y con grandes posibilidades en lo que a opciones y licencias se refiere. Así es el nuevo *Esto es Fútbol*, título en el que Sony va a mantener la equilibrada línea del anterior, pero mejorándolo en todos sus frentes.

Así pues, *Esto es Fútbol 2003* vuelve a apostar por el sencillo pero efectista estilo de juego, con pases al pie de los compañeros, regates mecánicos (es decir, simplemente pulsando un botón), goles por la escuadra y el balón pegado al pie. Este sistema, tan asequible como poco realista, se ve mejorado por una superior IA en el equipo contrario y un ritmo de juego más rápido. La novedad más destacada en este sentido es la original manera de resolver los lanzamientos a balón parado, en los que podremos elegir entre la típica flecha o mandar el balón a una determinada zona de forma automática, además de poder utilizar un "zoom".

Por lo demás, lo cierto es que resulta bastante parecido al anterior, lo que sin duda aplaudirán los que busquen un título que permita efectuar espectaculares jugadas sin



Parecidos razonables

Sin duda, lo que más nos asombró del anterior *Esto es Fútbol* fue la fidelidad a la hora de "clavar" los rostros de los jugadores. Como para esta edición el modelado de los jugadores es nuevo, han tenido que partir de cero para crear las caras. El resultado son unos rostros más naturales y menos "fotográficos".


Para las animaciones faciales han utilizado el mismo sistema especialmente creado para *The Getaway*.


Entre los 150 jugadores "clavaditos" se han incluido algunos con menos "glamour", como Makelele.

La recreación de los fenómenos atmosféricos está bastante bien lograda, pero sólo en lo visual, ya que no influyen como debiera en las jugadas.


Las numerosas secuencias de vídeo, nuevas y muy apropiadas, contribuyen en buena medida a la televisiva ambientación de *Esto es Fútbol 2003*.





romperse mucho la cabeza, aunque no gustará tanto a los puristas del género.

EN EL APARTADO GRÁFICO, otro de los pilares de *EEF2002*, sí que encontramos sustanciosas mejoras. Si os gustó el modelado facial de los jugadores del anterior, sabed que en esta ocasión se ha partido de cero para ofrecer unos jugadores tan clavados como en el anterior (Ronaldo, Zidane... y así hasta los 150 más importantes) pero mucho más naturales, en lo que respecta a diseño como al movimiento. El modelado de los cuerpos y las animaciones (en las que cuerpo, cara y manos se mueven de forma independiente) también son nuevas y logran superar lo que vimos el año pasado. Donde no se ha avanzado con respecto a *EEF 2002* es en lo referente a las cámaras. De las seis que hay disponibles, ninguna nos parece lo bastante cercana, un defecto no muy grave que ya tenía su antecesor y que no se ha logrado subsanar...



OTRO DE LOS SALTOS DE *EEF 2003* lo vemos en los modos de juego. A las seis nuevas ligas (japonesa, argentina, etc.) se unen un nuevo y flamante mercado de fichajes (con 14.000 jugadores y la licencia de la FIFPro) y otras opciones novedosas, como recaudar dinero tras los partidos. Y por supuesto, se han mantenido todos los modos aparecidos en el anterior, desde disputar una temporada completa hasta una copa con equipos de todos los tiempos o un torneo entre equipos colegiales.

El apartado sonoro también ha mejorado. Los nuevos comentarios, ahora a cargo de Carlos Martínez (Canal +) superan en fuerza y calidad a los de Gaspar Rosetti. Y eso por no hablar de los cánticos del público, que varían según el campo.

Una ambientación de lo más "televisiva", redondea un juego de fútbol que resulta muy equilibrado y asequible para todos, salvo para los más sibaritas, que deberán esperar a que llegue la simulación más realista de la mano de *Pro Evolution Soccer 2* y *FIFA 2003*. Como siempre, la decisión es vuestra.

Si buscas un título de fútbol que te permita jugar de forma sencilla pero espectacular, no te pierdas EEF 2003.

Opciones para dar y tomar

En *EEF 2003* vamos a encontrar muchas maneras de disfrutar de este deporte. Además de poder disputar una nueva y mejorada temporada completa, la cantidad de torneos secundarios incluida en el juego hará que no nos aburramos nunca. ¿Quieres jugar con el Madrid de Gento o prefieres llevar a un equipo de colegiales?



Podremos jugar con equipos históricos.



El editor de jugadores es muy completo.


Otra opción es llevar un equipo colegial.



Una novedad es el mercado de fichajes.


Podremos activar las repeticiones en el momento que queramos. Hay multitud de cámaras, ángulos y zooms disponibles para no perdernos nada.

La principal pega en lo visual de *EEF 2003* es la ausencia de una cámara lo bastante cercana. Si jugamos por la otra banda, veremos muy poco.

FICHA TÉCNICA



Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-8**



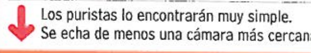



DUAL SHOCK 2 · M. CARD (118 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN


Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 8
Duración 9 · Calidad/Precio 8

Combina sencillez con espectacularidad. Las novedades con respecto a *EEF 2002*.

Los puristas lo encontrarán muy simple. Se echa de menos una cámara más cercana.



Un juego de fútbol asequible pero espectacular y con un buen número de opciones. Si buscas algo así te encantará. Si quieres simulación...


9

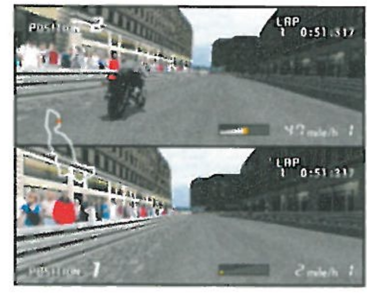
Compañía **Ubi Soft** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+3**

Riding Spirits

Llega el "Gran Motorista"

Si eres un apasionado de las motos, estás de suerte. *Riding Spirits* tiene todos los modelos reales enmarcados en un concepto de juego que "nos suena".







Con la vista subjetiva la sensación de velocidad sube algunos enteros, pero no nos parece suficiente. Este aspecto y la simpleza de los circuitos hace que las carreras sean poco espectaculares.

Con la idea en la cabeza de hacer un *Gran Turismo* pero con motos en lugar de coches, Spike y Ubi Soft nos presentan *Riding Spirits*, un título que logra en parte esta pretensión, aunque sin redondear la idea.

El modo principal ciertamente es muy parecido a los *GT*. Debemos acudir al mercado a comprar nuestra primera moto, traje y casco y afrontar las diversas competiciones que hay, en las que ganaremos dinero para comprar nuevas motos o mejorar las que ya tenemos. La oferta es realmente atractiva: más de 200 motos reales, entre las que encontraremos marcas como Yamaha, Honda..., además de un gran abanico de cascos y trajes, también de las mejores marcas. Junto a este modo encontramos otros, como Duelos o Contrarrelojes, que hacen que este aspecto quede bastante completo.

Lamentablemente, donde *Riding Spirits* no se parece en nada a *GT3* es en el apartado técnico. El control no nos termina de convencer, ya que se queda en una extraña mezcla entre simulador puro y duro y arcade. Gráficamente, tampoco es gran cosa. Las motos están bien modeladas pero los circuitos son pobres, el uso de la luz no es adecuado y la sensación de velocidad es mejorable. Todo ello hace que la competición resulte poco espectacular, a diferencia de *GT3*.

En fin, un juego que arranca con buenas intenciones pero cuya realización técnica no termina de funcionar. Eso sí, si eres un apasionado de las motos, seguro que te encanta.



El control se queda a medias entre el simulador y el arcade, aunque la verdad es que os terminaréis acostumbrando a él. Más os vale si queréis tener todas las motos en vuestro garaje...

Opciones con miga

Si el apartado técnico no termina de funcionar, todo lo contrario sucede con las opciones. Más de 200 motos reales, cascos y trajes de las principales firmas (como Arai o Alpine Stars) y multitud de posibilidades en lo que se refiere a la mecánica aseguran buenos ratos a los amantes de las motos.



Como si se tratara de un *GT*, tendremos multitud de componentes para comprar y mejorar nuestras motos.



Las licencias no sólo atañen a las motos sino que los accesorios, como trajes o cascos, también son reales.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **-** | Jugadores: **1-2**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (195 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

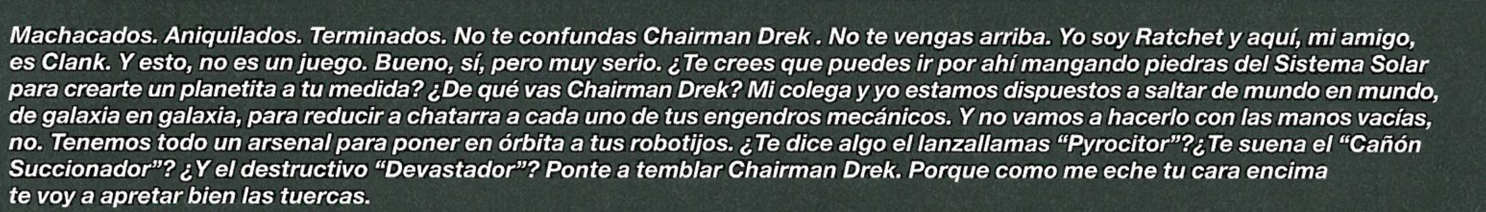
Gráficos 6 Sonido 7 Diversión 7 Duración 8 Calidad/Precio 7

Sin duda, la enorme cantidad de motos y accesorios reales que incluye.

El tipo de control no nos acaba de convencer, lo mismo que el apartado gráfico.

***Riding Spirits* parte de un atractivo concepto y tiene muchas motos reales, pero técnicamente no nos llena. Es más divertido *Moto GP 2*.**




INSOMNIAC GAMES
RATCHET & CLANK
PlayStation 2
www.ratchetandclankgadgets.com
Machacados. Aniquilados. Terminados. No te confundas Chairman Drek . No te vengas arriba. Yo soy Ratchet y aquí, mi amigo, es Clank. Y esto, no es un juego. Bueno, sí, pero muy serio. ¿Te crees que puedes ir por ahí mangando piedras del Sistema Solar para crearte un planetita a tu medida? ¿De qué vas Chairman Drek? Mi colega y yo estamos dispuestos a saltar de mundo en mundo, de galaxia en galaxia, para reducir a chatarra a cada uno de tus engendros mecánicos. Y no vamos a hacerlo con las manos vacías, no. Tenemos todo un arsenal para poner en órbita a tus robotijos. ¿Te dice algo el lanzallamas "Pyrocitor"?¿Te suena el "Cañón Succionador"? ¿Y el destructivo "Devastador"? Ponte a temblar Chairman Drek. Porque como me eche tu cara encima te voy a apretar bien las tuercas.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com

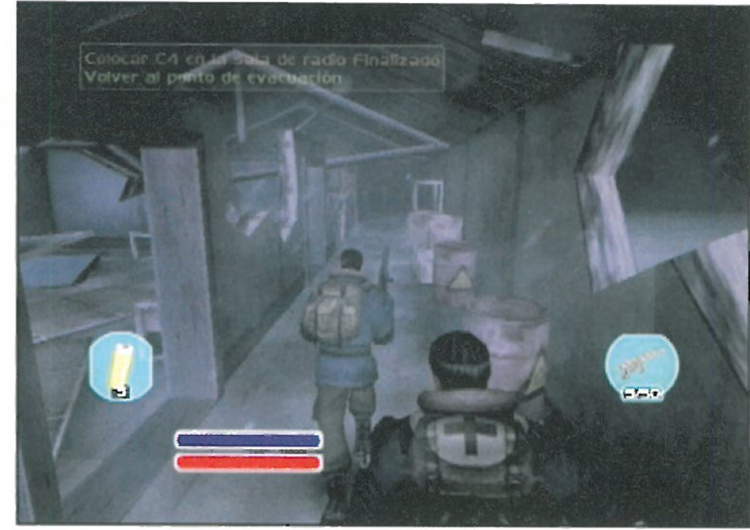
Compañía **Vivendi Universal** | Género **Survival Horror** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+18**

The Thing (La Cosa)

Este juego no es cualquier cosa...

¿Cansado de zombis? ¿Harto de un recorrer pueblecitos misteriosos y de explorar laberínticas mansiones? Pues prepara el forro polar, que nos vamos a protagonizar una pelicula al Polo Norte.







Para avanzar por la base es imprescindible manipular ordenadores, cámaras de seguridad y otros artilugios.



La clave del juego reside en la cooperación con los NPCs, a los que tenemos que dar órdenes, curar, dar munición...

Desde que Capcom se ha llevado sus *Resident* a otra parte, la sequía de Survival Horror ha dejado un vacío considerable en el catálogo de PS2. Un vacío que por fortuna puede llenarse con este atractivo *The Thing*, un título que ha pillado por sorpresa a casi todo el mundo y que cubrirá de manera excepcional vuestras ansias de pasar un "mal" rato delante de vuestra PS2.

INSPIRADO EN EL CLÁSICO DE TERROR

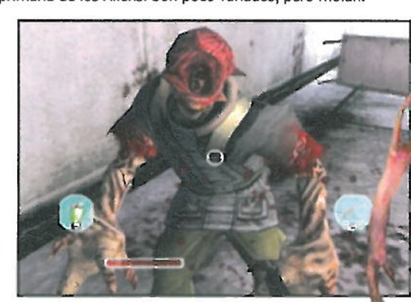
"La Cosa", que John Carpenter dirigió en 1982, Vivendi Universal y Computer Artworks nos invitan a ir más allá de la película y protagonizar una nueva aventura que retoma el argumento del film donde éste acabó. Así, nos encontramos en una base científica en el Polo Norte, donde un extraño ente, llamado La Cosa, ha campado a sus anchas exterminando a casi todo el personal. Su principal virtud es que basta un roce para contagiarse y que, una vez infectado, controla al huésped pudiendo reventarlo en el momento más inesperado. Nosotros seremos el bueno de la película, un soldado enviado para rescatar supervivientes y reducir la base a cenizas, algo que parece sencillo, pero que no lo es...

Cosa, lo que se dice "cosa"...

... sí que dan los enemigos. La inmensa mayoría son mutaciones y deformaciones de personajes con apariencia humana, aunque retorcidos y deformados hasta límites inimaginables. También es posible encontrar "cositas", que son las versiones más pequeñas y que recuerdan a la forma primaria de los Aliens. Son poco variados, pero molan.



La única forma de rematar a las Cosas grandes es la incineración, ya sea con lanzallamas o soplete.



Cuando un compañero caiga infectado, antes o después asistiremos a su transformación.



Uno de los momentos estelares de *The Thing* son los análisis de sangre, mediante las cuales, detectamos a los infectados entre nuestros aliados.



Cuando estemos en el exterior tenemos que vigilar el indicador de frío, ya que nuestro personaje puede quedarse tieso como un carámbano.





La principal diferencia de *The Thing* con otros Survival Horror reside en los términos cooperación, confianza y coacción. A lo largo del juego nos esperan numerosos NPC (Non Playable Characters o Personajes No Controlables), que pueden unirse a nosotros en función de su confianza. Así, podemos mejorar nuestra relación curando a los NPC heridos, dándoles armas, munición... Si la confianza es total realizarán acciones para nosotros, como curarnos, darnos apoyo o reparar máquinas. Sin embargo, otros NPC nos pedirán acciones adicionales, como acabar con los bichos de una zona o demostrar que no estamos infectados mediante un análisis de sangre, al que también podremos someter a otros NPC. En el peor de los casos dudarán de nuestra autoridad, quedando como última salida la coacción, o lo que es lo mismo, obligarles por las "bravas" a realizar ciertas acciones. Pese a todo, nunca tendremos una certeza plena, ya que pueden estar infectados esperando a saltar sobre nuestra "chepa" en el momento menos esperado.

Todo este maremágnun de acciones y posibilidades, se llevan a cabo por medio de un sistema de iconos y menús muy intuitivo y visual, que tras una hora de juego resulta muy sencillo de controlar, si bien es cierto que en alguna ocasión (pocas, la verdad) a la Inteligencia de los NPC le da por hacer "cosas" raras...

Por su calidad e innovación, The Thing se ha ganado un hueco entre los mejores Survival Horror de PS2.

COMO BUEN SURVIVAL HORROR, no le faltan los puzzles (facilitos), la acción (muy presente en casi todo el juego), ni una ambientación de lujo, que sin llegar a ser tan inmersiva como la de *Resident Evil* o *Silent Hill*, cumple su cometido de lujo. También aportan su granito de arena el fabuloso doblaje y las convincentes animaciones, que dan al juego un acabado sobresaliente.

Realmente no podemos destacar nada malo de *The Thing*, quizás que a veces la acción resulta demasiado importante y que su dificultad puede llegar a ser bastante alta. Por lo demás, es un juego genial, con cantidad de ideas nuevas, sorprendentes situaciones y un desarrollo de lujo. ¿Se le puede pedir más?

En equipo...

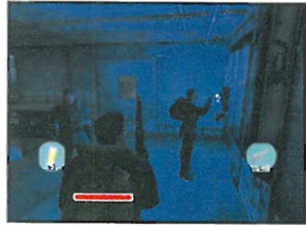
Junto con cooperación, son las palabras clave del juego. A medida que avanzamos, nos encontramos con numerosos personajes no controlables, a los que debemos tranquilizar, curar y equipar para que sigan nuestras órdenes y, entre todos, lograr que la supervivencia sea más fácil. A tal efecto, el juego incluye un sencillo menú de acciones con estos personajes, tales como dar órdenes, entregar armas...



Desde el menú damos órdenes, armas ...



Un sistema de iconos nos muestra las...



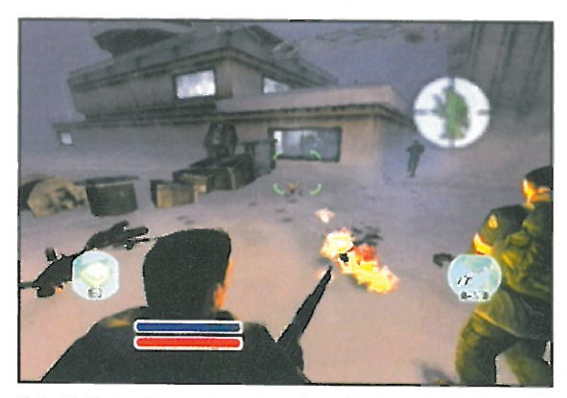
... acciones que pueden realizar los NPCs.



También nos curan y nos dan munición.



La Cosa toma como punto de partida el final de la película, aunque ciertos escenarios, son un homenaje en toda regla al film de John Carpenter.



En los tiroteos podemos optar por una vista subjetiva o bien por una cámara en tercera persona, que se sitúa tras el hombro del "prota".

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 | M. CARD (2.320 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 8 | Sonido 9 | Diversión 9 | Duración 8 | Calidad/Precio 9

Innova con ideas geniales en un género un poco anquilosado. Trabajar en equipo mola.

Los diseños de las "cosas" son un poco simples. La dificultad a veces es muy alta.

¡Por fin una idea nueva dentro de los Survival Horror! *The Thing* innova, divierte y asombra como sólo los grandes saben hacer.



9

Compañía **Sony** | Género **Plataformas** | Precio **59,99 € (9.981 ptas.)** | Edad **+3**

Ratchet & Clank

Mucho más que "Jaket & Clanxter"



La ambientación futurista de *R&C* se deja ver en casi todos los escenarios, algunos de ellos urbes superpobladas como ésta.





Los creadores de *Spyro The Dragon* se estrenan en PS2 con un plataformas cargado de acción, espectacular y brillante, que tiene no pocos parecidos con *Jak & Daxter*.

La verdad es que los chichos de Insomniac no han tirado por el camino más fácil para evitar las siempre odiosas comparaciones. En *Ratchet & Clank*, su nuevo plataformas tras la etapa de *Spyro* en PSOne, han optado por un planteamiento repleto de similitudes con *Jak & Daxter*: dos personajes protagonistas, un despliegue visual muy colorista, mucho sentido del humor, un montón de pequeñas misiones que cumplir, enemigos finales... Incluso en el apartado técnico coinciden en algunos detalles, como la completa erradicación de los tiempos de carga. Entonces, pese a las apariencias y coincidencias... ¿es *Ratchet & Clank* un juego original? Definitivamente sí.

EL PRINCIPAL RASGO DE IDENTIDAD de *Ratchet & Clank* frente a otros plataformas de PS2, incluido *J&D*, es que apuesta por la acción casi tanto o más que por las plataformas. A tal efecto se han creado un total de 15 armas, que abarcan desde una simple y llana pistola a un "succionador" de enemigos, o los más originales perros robóticos que explotan al entrar en contacto con el enemigo. Sumados a estos hay un total de nueve gadgets o artefactos, con los que podemos realizar acciones de toda índole, como planear, vaciar estanques o lanzar un garfio para alcanzar puntos ingrávidos. Todas estas posibilidades hacen que *R&C* sea un plataformas mucho más dinámico, es decir, que no se limita a ofrecer una sucesión de saltos arriesgados y que apuesta con más fuerza por la acción sin descanso. Pero eso no es todo.

Un universo conocido a tu disposición

Otra de las muchas diferencias con otros plataformas de PS2 es la ambientación, de corte futurista, en la que las naves y los cambios de planeta se suceden a un ritmo trepidante. Y lo mejor es que no hay dos mundos parecidos...



Las naves espaciales nos permiten desplazarnos entre los planetas que componen el universo de *R&C*.

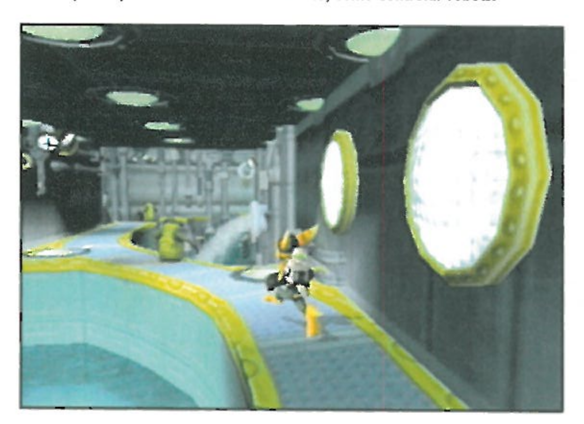


Nada más montarnos en la nave, un mapa nos mostrará los planetas disponibles y a los que podemos ir.

También podemos controlar al protagonista secundario, en este caso Clank, con el que disponemos de nuevas acciones, como controlar robots.



Como viene siendo habitual en los lanzamientos de Sony, la traducción y el doblaje alcanza un nivel altísimo durante todo el juego.





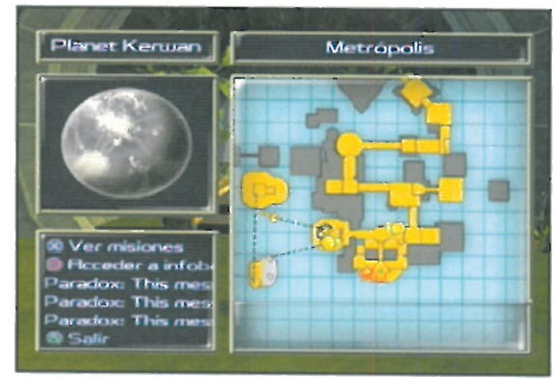
Los puzzles y las "comeduras" de coco también tienen su hueco en el desarrollo del juego. Los principales quebraderos suelen ser "cómo llego hasta allí con lo que tengo", aunque también hay puzzles más clásicos, que normalmente vienen por parte de un gadget para abrir puertas cerradas, mediante un divertido sistema con haces láser. Además, para dar todavía más variedad a su desarrollo, *R&C* ofrece también un montón de pruebas en cada uno de sus escenarios, a cual más divertida. No faltan las clásicas carreras contra otros personajes, ni otros retos igual de entretenidos, como superar un circuito de entrenamiento repleto de trampas y saltos.

POR SI TODO ESTO FUERA POCO, *R&C* también cuenta con otros detalles, olvidados hasta el momento en otros plataformas de PS2. El primero es la posibilidad de controlar al segundo protagonista, en este caso al pequeño Clank, con el que podemos desempeñar acciones distintas a las de Ratchet, como por ejemplo, controlar a pequeños robots a distancia. No menos original nos resulta su sistema "monetario", ya que recogiendo las tuercas de las cajas y de los enemigos derrotados seremos capaces de comprar nuevas armas y munición. Además, por si todavía quedan dudas sobre sus diferencias con *J&D*, *R&C* apuesta por una ambientación más fantástica y futurista, en la que los viajes interplanetarios están a la orden del día y donde las grandes urbes repletas de vida son el pan nuestro de cada día.

Por todo esto, si eres de los que han disfrutado de lo lindo con *J&D*, sólo podemos decirte una cosa: no dudes ni un segundo en hacerte con *R&C*. Y si todavía no conoces las excelencias de las plataformas, *R&C* es una oportunidad única para introducirse en este género de la mano de uno de los mejores exponentes de los últimos tiempos.

R&C es mucho más que un clásico plataformas y ofrece un desarrollo muy variado y repleto de acción.

Otro elemento típico: los enemigos finales. No son muy numerosos, pero cuando aparecen también aportan su granito de arena a la variedad.



¿Cansado de no saber por donde andas en los juegos de plataformas? No te preocupes, en *R&C* dispones de un detallado mapa con indicaciones.

Un héroe "polivaliente"

Como ya es obligado en este tipo de juegos, el protagonista debe demostrar su habilidad en numerosos frentes, como en el uso de armas y naves o resolviendo puzzles. *R&C* no es una excepción y disponemos de 15 armas y 9 gadgets, misiones en las que controlamos naves y un montón de sorpresas más.



Disponemos de un total de quince armas.



También participamos en reñidas carreras.



Y tenemos que resolver sencillos puzzles.



Tampoco faltan los saltos complicados.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**



Gráficos 9 Sonido 8 Diversión 9
Duración 9 Calidad/Precio 9

↑ El equilibrio acción-plataformas, el apartado técnico, el doblaje... y que es muy divertido.

↓ Gráficamente no ha supuesto una revolución como *Jak & Daxter*, no impresiona tanto.

R&C fusiona perfectamente la acción con las plataformas y dota al combinado de personalidad propia. Un juego genial y divertido. **9**

Compañía **Infogrames** | Género **Acción** | Precio **N.D.** | Edad **N.D**

Terminator: Dawn of Fate

Comienza la guerra contra las máquinas del futuro

Si te gusta la saga cinematográfica "Terminator", estás de suerte. Infogrames nos ofrece la posibilidad de vivir el origen de la historia en un trepidante juego de acción.

Centrado en los acontecimientos previos a los sucedidos en la primera película, *Dawn of Fate* se destapa como un juego de acción pura y dura, pero con leves tintes aventureros.

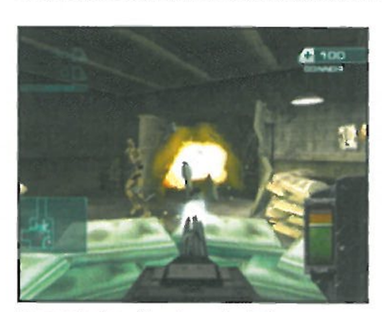
Bajo una perspectiva en tercera persona (aunque podremos adoptar una subjetiva para disparar), encarnaremos a tres integrantes del ejército de John Connor (Kyle Reese entre ellos), que a lo largo de 10 largas misiones deberán cumplir una serie de objetivos, desde destruir un edificio determinado hasta escoltar al mismísimo John Connor. Eso sí, los tiros están presentes en todo momento, eclipsando al resto de componentes del juego, con más de veinte armas disponibles y la posibilidad de realizar ataques cuerpo a cuerpo.

Gráficamente, encontramos una ambientación muy lograda del apocalíptico futuro en el que el hombre lucha contra la máquina. Escenarios sólidos con buenos efectos de luz y unos modelos grandes y bien animados (pero que podrían estar más detallados), se encargan de crear la atmósfera adecuada, aunque el sistema de cámaras prefijadas que ofrece puede jugarnos alguna que otra mala pasada a la hora del combate. Donde sí da el "do de pecho" es en la banda sonora, que recoge el tema principal de la película y canciones de lo más "cañeras" para amenizar los tiroteos.

El aspecto más negativo del juego es su poca variedad. Se echa en falta, y más a estas alturas, algo más que hacer aparte de pegar tiros. El desarrollo termina siendo monótono y no habría estado mal meter algún modo de juego más, ya que sus 10 fases pueden resultar escasas. Eso sí, si os gustan las películas y pasáis por alto estas pegas, disfrutaréis de lo lindo acabando con las letales máquinas de Skynet. Aunque os dure poco...



El apocalíptico futuro está bien ambientado. En él, lucharemos contra los T-800, máquinas de Skynet...


Aprovechar los nidos de ametralladoras que haya en el camino es básico para avanzar.


Uno de los cometidos de Kyle Reese es escoltar a John Connor. Si él muere, será el fin.

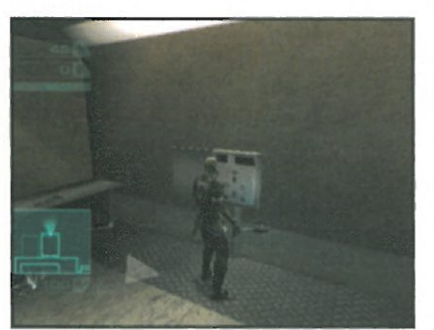




Tiros y poco más

En *Dawn of Fate* apenas tendremos un momento de respiro. En la mayoría de las misiones tendremos que disparar como locos, ya sea para proteger o destruir. Sin embargo, no faltará la conversación con otros personajes y otros aspectos, como pequeñas búsquedas.


La mayoría de las veces tendremos que ayudar a otros personajes, protegiéndolos mientras ellos actúan.


Pero también en ocasiones tendremos que registrar los escenarios para abrir puertas, encontrar cosas, etc.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**






Gráficos 7 | Sonido 9 | Diversión 7 | Duración 6 | Calidad/Precio -

↑ Vivir las horas previas de una película mítica. Buen apartado técnico. Está doblado.

↓ Poca variedad en el desarrollo. Sólo diez niveles pueden resultar escasos.

Un juego de acción pura y dura, que pese a su poca variedad sabrá enganchar a los fans de la "peli". Para el resto, hay juegos mejores. **7**

ELIJE A LOS MEJORES SOLDADOS Y COMBATE EN LA BATALLA MÁS REAL



Tom Clancy's GHOST RECON™

EL MEJOR JUEGO DE PC DEL 2001 AHORA EN CONSOLAS

PANTALLAS PS2









PANTALLAS XBOX

INCLUYE PACK DE MISIONES DESERT SIEGE

- **Armamento de última generación: Prueba las últimas armas y accesorios de las fuerzas especiales.**
- **Más de 25 mapas multijugador en modo cooperativo y adversario.**



PACKS NO DEFINITIVOS

















PlayStation.2

Ubi Soft. Complejo Europa Empresarial.
Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1ª.
Ctra. N-VI. Km.24. 28230 Las Rozas. MADRID
Tlfno: 91 640 46 00. Tlfno SAT: 902 11 78 03



Compañía **Eidos** | Género **Acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+18**

Hitman 2: Silent Assasin

Que parezca un accidente... ¿o mejor no?

¿Buscas un juego de acción con muchas posibilidades? ¿Y qué además tenga infiltración, tiros y sigilo a partes iguales? Pues no sigas buscando: lo último de Eidos es la respuesta.



Hitman 2 está compuesto por un total de 21 misiones, en las que tendremos que viajar por todo el mundo aniquilando a los más variados objetivos.





Una fortaleza japonesa, una embajada o una aldea árabe son sólo algunos de los lugares a los que tendremos que desplazarnos "por motivos laborales".



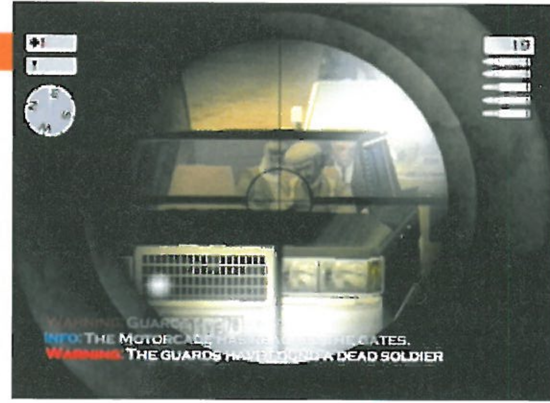
En todas las misiones el objetivo principal consiste en acabar con alguien, pero se le pueden sumar otras tareas, como robar un objeto, anular un sistema informático...

A finales del año 2000 *Hitman* se estrenó en PC, apostando por un concepto que combinaba sigilo y acción, en una historia protagonizada por un asesino profesional mejorado genéticamente. A pesar de su realismo y calidad, el juego recibió algunas críticas que Eidos ha tenido muy en cuenta durante el desarrollo de esta mejorada secuela.

Así, *Hitman 2* nos presenta al mismo asesino de la primera parte, conocido como Número 47, quien se ha recluido en un monasterio para cambiar de vida y lavar sus pecados. Su retiro dura poco, ya que alguien, desde la sombra, quiere que vuelva a la actividad y para ello secuestra al religioso que estaba guiando su vida. Ante esta situación, Número 47 se pone en contacto con su antigua agencia de "trabajo temporal", donde le facilitarán información detallada a cambio de sus servicios...

BAJO ESTE ATRACTIVO ARGUMENTO, *Hitman 2* se presenta como una sucesión de misiones que suelen tener como punto común la eliminación de un personaje. Para ello tenemos que superar muchos escollos, ya sea pasando inadvertidos, desactivando sistemas de seguridad o colándonos en una una fortaleza. Cada misión es un nuevo reto que podremos abordar de distintas formas: tú decides si pasas inadvertido, observas el entorno y eliminas tu objetivo sin levantar mucho ruido, o si por el contrario das rienda suelta al gatillo sin medida... ni silenciador. Entre estos dos extremos existen numerosas posibilidades, ya que el juego nos permitirá elegir

En cualquier momento, podemos cambiar a una perspectiva subjetiva y disfrutar del juego como si de un *Medal Of Honor* se tratara.



El rifle de precisión es el mejor arma de un asesino a sueldo y tendrás que aprender a manejarlo perfectamente para abatir blancos en movimiento.

¿Matón profesional o chapuzas sanguinario?

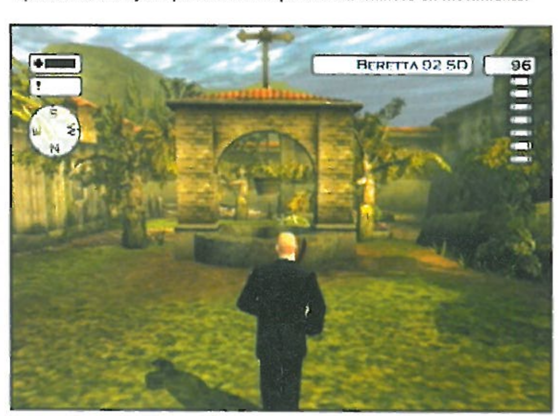
Uno de los mayores aciertos del juego es que, gracias a sus 3 niveles de dificultad y la posibilidad de resolver de distintas formas una misma situación, podemos decantarnos por dos estilos de juego radicalmente opuestos. Así, es posible optar por un estilo sigiloso, limpio y profesional (sin dejar ni rastros ni huellas) o bien acabar con nuestra víctima por las bravas, a base de mucho plomo.



El veneno es un recurso que no deja huella...



...en oposición a las "sucias" armas de fuego.



La variedad y la gran libertad de acción que ofrece son los principales atractivos de Hitman 2.

cómo queremos actuar. Así, entre otras muchas acciones, podemos optar por envenenar a nuestro objetivo disfrazados o provocar que se disparen las alarmas para actuar en medio del revuelo. A tal efecto, encontramos un buen puñado de armas y otros utensilios, como palos de golf o cloroformo, que sumados a su completo sistema de control, en el que tienen cabida acciones como andar agazapados, arrastrar cuerpos o cambiar a una perspectiva subjetiva, nos permiten decantarnos por un estilo de juego u otro.

JUNTO CON ESTA FABULOSA LIBERTAD de acción está la formidable ambientación, donde brillan los escenarios, inspirados en los lugares más dispares del mundo. Así, tendremos que acabar con un informático en un gigantesco edificio de oficinas de Kuala Lumpur, retirar a un oficial árabe en un pueblecito del desierto o eliminar a un capo italiano en su lujosa mansión. En todos los casos es posible encontrar efectos realmente cuidados, como la recreación de una tormenta de nieve aleatoria, que ponen la guinda a los impresionantes decorados. No podemos decir lo mismo de los personajes, que resultan cuadradotes, poco variados dentro de una misma misión y con unas animaciones correctas, aunque mejorables.

Por todo esto, puede que *Hitman 2* no sea un juego que convenza por un acabado gráfico de ultimísima generación, pero si lo que buscas es un juego de acción con muchas posibilidades, bastante largo y sobre todo muy divertido, no lo pienses más: no te va a defraudar.

Así trabajo...

Nuestro personaje trabaja siempre de un modo similar. Primero recibe un mensaje de la agencia, en el que se explican los pormenores de la tarea, para después escoger armamento y pasar a la acción. Ya en la zona, también tendrá que desplegar acciones especiales, como fisgonear.



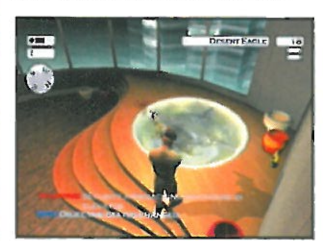
La agencia facilita todos los datos: fotos, horarios y demás sobre la víctima.



Ya en la zona, haremos de todo para no llamar la atención, como disfrazarnos.



Todas las formas de fisgonear son válidas para no poner sobre aviso al enemigo.



Una vez alcancemos el objetivo, sólo queda eliminarlo con sangre fría...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (499 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



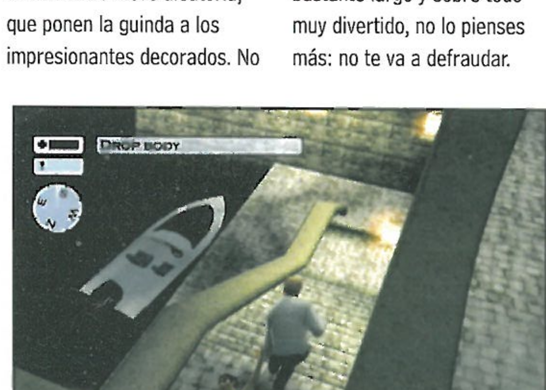
Gráficos 9 **Sonido** 10 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ El desarrollo, la libertad de elección, el planteamiento de las misiones, su duración...

↓ Las animaciones y el acabado de los personajes, que son un poco cuadradotes.

Un gran juego de acción que tiene en su variadísimo desarrollo, en su longitud y en sus enormes posibilidades sus mejores bazas. **9**

Disponemos de algunos movimientos de sigilo, como andar sin hacer ruido o agazaparnos, con los que podemos pillar al enemigo por sorpresa.



Si dejamos a los enemigos abatidos a la vista, ni siquiera nuestro disfraz nos salvará. Lo mejor es arrastrarlos hasta un punto en el que no se vean...

Compañía **Virgin** | Género **Action RPG** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **N.D.**

Legion: The Legend of Excalibur

¿Te apetece viajar a Camelot?





El escaso catálogo de action RPG en PS2 se ve aumentado con *Legion: The Legend of Excalibur*, un juego que por su estilo a primera vista os recordará al conocido *Baldur´s Gate*.

En *Legion* comenzamos manejando al Rey Arturo, que debe derrotar a las tropas de Morgana al tiempo que va reclutando a caballeros para su Tabla Redonda. Lo bueno es que al comienzo de cada una de las 13 misiones podremos elegir a cuatro de estos caballeros, de manera que controlamos a uno y damos órdenes a los demás (atacar, defender, etc.). Es más, en cualquier momento podemos pasar a controlar a cualquier caballero, lo que nos deja grandes posibilidades estratégicas, ya que podremos estar presentes en cuatro puntos distintos del mapa. Si a ello le sumamos los soldados que nos seguirán (controlados por la CPU) y la legión de enemigos que saldrán a nuestro paso, podéis haceros una idea de lo variado de los combates. Y por supuesto, nuestros personajes irán ganando experiencia y consiguiendo nuevos ítems.

Por desgracia, el factor técnico no acompaña. Las peleas a veces son liosas, las texturas simples, y a veces hay ralentizaciones. Pero son defectos que bien perdonarán quienes quieran más juegos de rol de acción, a falta de títulos con mejor despliegue técnico.

Castellano/Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (86 kb) • Dual Shock 2

Un Action RPG con miga, que parte de una buena idea pero que no llega a cuajar técnicamente. Si ya has acabado *Baldur´s Gate*... **7**



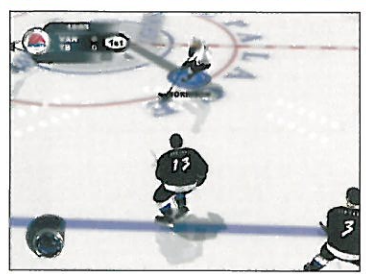
Dentro de las 13 misiones hay objetivos principales y secundarios. De nosotros depende cómo ordenar a nuestros personajes, aunque hay algunas misiones que requieren a uno determinado.



A lo largo de la aventura podremos acumular un total de 20 hechizos diferentes.

Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Precio **N.D.** | Edad **+3**

NHL 2003



Todos los equipos de la NHL (la liga de EE. UU. y Canadá) están incluidos, con jugadores reales.



El simulador de hockey sobre hielo por excelencia cumple 10 años con esta edición, ofreciendo la calidad de siempre, pero con vistosas novedades. Lo que más llama la atención es la inclusión de una barra que se va llenando según acertemos en nuestras acciones y que nos dará jugosas ventajas. Gráficamente cuenta con más animaciones, lo que sumado al realista sonido (en DTS) nos dejará espectaculares partidos. 4 modos de juego, cambios en el control y la licencia de la NHL completan un gran simulador de un deporte poco popular en nuestro país.

Inglés • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (64kb) • Dual Shock 2

Por catálogo de opciones, apartado técnico y garantías de diversión, *NHL 2003* es lo mejorcito que vas a encontrar... si te gusta el hockey. **7**

Compañía **THQ** | Género **Velocidad** | Precio **N.D.** | Edad **+3**

MX Superfly



Las novedades con respecto a *MX 2002* son la inclusión de minijuegos y un editor.



Parece que fue ayer cuando probábamos *MX 2002* y THQ ya nos ofrece *MX Superfly*, un título que no aporta demasiado con respecto a su antecesor más allá de un divertido modo en el que tendremos que realizar diversos retos específicos y un editor de pistas y pilotos. Por lo demás, gráficamente es bastante parecido a *MX 2002*, lo que nos deja unas carreras más que aceptables gracias a unos circuitos y motos bastante detallados y una correcta física y sensación de velocidad. Además, tiene 25 circuitos, 27 pilotos y buenas opciones Multijugador.

Inglés/Inglés • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (114 kb) • Dual Shock 2

Un título parecido técnicamente a *MX 2002* pero que logra superar sus lastres gracias a la inclusión de más modos de juego. Divertido.



FIGHT LIKE A SUPER HERO.™

CADA X-MEN TIENE SUPERPODERES ÚNICOS Y EXPLOSIVOS PARA ENFRENTARE A OTROS X-MEN—ES LA LUCHA MÁS INTENSA QUE JAMÁS HAS EXPERIMENTADO

¡USA INCREÍBLES COMBINACIONES Y CARACTERÍSTICAS ÚNICAS QUE DAN VIDA A 24 X-MEN MUTANTES DIFERENTES!

X-MEN™
NEXT DIMENSION

DISPONIBLE EN NOVIEMBRE DE 2002





PlayStation 2











activision.com

Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Precio **29,99 € (4.989 ptas.)** | Edad **+3**

WRC Arcade

Rally sin freno

Sony demuestra que PSOne no ha dicho su última palabra en el género de la velocidad con un divertido arcade que nos propone conducir... ¿coches de rally?

Haciendo uso de la licencia oficial que posee en exclusiva, Sony trae a PSOne un nuevo juego de rally que incluye todos los vehículos reales del Campeonato Mundial. Pero este *WRC*, a diferencia de su hermano mayor de PS2, apuesta por la diversión más directa, con intensas carreras arcade en las ni siquiera vamos a tener que pisar el freno si queremos llegar en primera posición. Los modos de juego siguen esta tónica, ya que competiremos con varios vehículos a la vez o tendremos que llegar a tiempo a los "Check-points". Esta concepción de las carreras se ve favorecida por un buen control y por un apartado gráfico bastante apañado: escenarios sencillos pero muy sólidos, con un popping que no notamos mientras conducimos y una buena sensación de velocidad, a la que contribuye que el juego no se ralentice en ningún momento. Sólo desentonan la música y los efectos sonoros, bastante mediocres, y la voz del copiloto, que no se ha traducido al castellano.

Pero, aunque *WRC Arcade* ofrece carreras emocionantes y divertidas desde el primer momento, la falta de profundidad propia de los arcades no se ve compensada con un adecuado abanico de posibilidades. Los modos de juego son escasos y no ofrecen más aliciente que ir desbloqueando los 15 tramos a recorrer. Y como el estilo de conducción es muy sencillo, tampoco encontramos la satisfacción de ir mejorando nuestra técnica, con lo cual la vida de *WRC Arcade* es bastante breve.

Así, estamos ante un juego que no ha sido pensado para conductores expertos, sino para aquellos que simplemente buscan un pasar un rato divertido y sin complicaciones delante de la consola, función que cumple con creces.



Si no sabemos inglés y no entendemos al copiloto, contamos con útiles señales en la pantalla que nos advertirán del sentido y ángulo de las curvas inminentes.







Podemos derrapar sin miedo, ya que los coches no sufren daño alguno en las colisiones.

Condiciones adversas

Uno de los pocos elementos en los que *WRC Arcade* hace una concesión a la simulación es en la inclusión de diversas superficies. Así, correremos sobre asfalto, grava, tierra, hielo, fango y nieve, con las diferencias de conducción que ello supone. Además, habrá que afrontar climatología adversa, como lluvia o nieve.



Si los coches ya son de por si ligeros y tienden a derrapar, sobre el hielo patinan que da gusto.



Los cambios climáticos provocan los efectos gráficos más espectaculares del juego, como la lluvia.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés**
Formato: **CD** | Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK · M. CARD (1 bloq.) · VOLANTE · MULTITAP · PISTOLA · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 5 **Diversión** 7
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

↑ Acelerar sin complejos con un coche de rally, en carreras emocionantes y divertidas.

↓ Las escasez de modos de juego.
La música y los efectos son muy mediocres.

Ofrece la cara más arcade del rally, de manera divertida e intensa, pero se hace corto. Ideal si buscas conducción sin complicaciones.



PLAY

Compañía **Bandai** | Género **RPG** | Precio **N.D.** | Edad **+3**

Digimon World 2003

El mejor domador de Digimon

Las populares mascotas virtuales de Bandai vuelven a PSOne con un sencillo RPG en el que recorreremos un extenso mundo plagado de Digimon hostiles.

En los últimos meses, la veterana PSOne está recibiendo juegos de los más diversos géneros: lucha, plataformas, velocidad, shooters... Y ahora le toca el turno a un nuevo RPG, protagonizado por los populares Digimon y bastante sencillo, tanto en el argumento como en su desarrollo.

Nuestro objetivo es convertirnos en el mejor domador de Digimon del mundo virtual. Para ello, hay que recorrer un extenso mapeado con un equipo de tres Digimon, que podemos cambiar por otros durante la aventura. Nuestro grupo librará numerosos combates aleatorios que, aunque ganan en opciones según aprendemos nuevas evoluciones, nunca alcanzan gran profundidad estratégica. En la lucha, además de lograr experiencia y nuevos poderes, conseguiremos dinero para comprar armas, armaduras y objetos especiales que harán a nuestros Digimon más poderosos.

Técnicamente, *Digimon World* no pasa de ser un juego correcto. El mundo que exploramos se presenta en perspectiva isométrica con gráficos en 2D y un nivel de detalle aceptable. Los combates, aunque tampoco exprimen las capacidades de PSOne, son algo más vistosos y presentan buenos modelos tridimensionales de los Digimon, que exhiben además todos sus ataques característicos.

Con esta simpleza técnica, argumental y estratégica, está claro que el punto fuerte de *Digimon World 2003* es haber recreado con detalle el universo Digimon. Todos aquellos que busquen un RPG que les permita rememorar las épicas historias y combates que vivieron con otros juegos de PSOne deberán esperar a mejor ocasión. Todos los fans de los Digi-monstruos encontrarán la posibilidad de descubrir nuevas evoluciones, parajes y criaturas, lo que sin duda será el aliciente necesario para seguir avanzando.



Además de los combates aleatorios, hay que derrotar a poderosos "jefes" para poder avanzar.



En los pueblos encontraremos tiendas y posadas para reponer fuerzas, y puntos para salvar.



Durante los enfrentamientos, podemos cambiar de Digimon entre los tres de nuestro equipo.



Muchos monstruos en uno

La capacidad más conocida de los Digimon, la de evolucionar hacia criaturas más poderosas, es clave para ganar los combates más difíciles. La experiencia de las Digievoluciones aumenta de manera independiente a la del personaje básico. Además, es posible unir brevemente a dos Digimon en una nueva evolución mucho más poderosa.



La secuencia de transformación de los personajes es sin duda el momento más espectacular del juego.



Las evoluciones se aprenden de forma independiente al personaje básico, así que hay que utilizarlas a menudo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **CD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK | M. CARD (1 bloq.) | VOLANTE | MULTITAP | PISTOLA | RATÓN

Gráficos 6 **Sonido** 5 **Diversión** 6
Duración 6 **Calidad/Precio** -

↑ La recreación del universo Digimon, con un montón de criaturas, evoluciones y ataques.

↓ Su simpleza, tanto en realización técnica como en argumento y posibilidades.

Un sencillo RPG, ideal para los jugadores más jóvenes y los fans de los Digimon, pero que resultará simple y repetitivo para el resto.



6

Juegos de Rally

TRIUNFA SOBRE CUALQUIER SUPERFICIE

La simulación de rally es uno de los géneros más atractivos de cuantos podemos disfrutar en nuestra PS2. Sin embargo, existe un problema: hay tantos y tan buenos juegos que se hace difícil elegir con cuál quedarnos. Para ayudaros a encontrar el que más se ajuste a vuestros gustos, aquí os ofrecemos esta prueba comparativa.





LOS 8 JUEGOS A EXAMEN

- →Colin McRae Rally 3
- →GTC Africa
- →Pro Rally 2002
- →Rally Championship
- →Shox
- →V-Rally 3
- →World Rally Championship
- →World Rally Championship 2

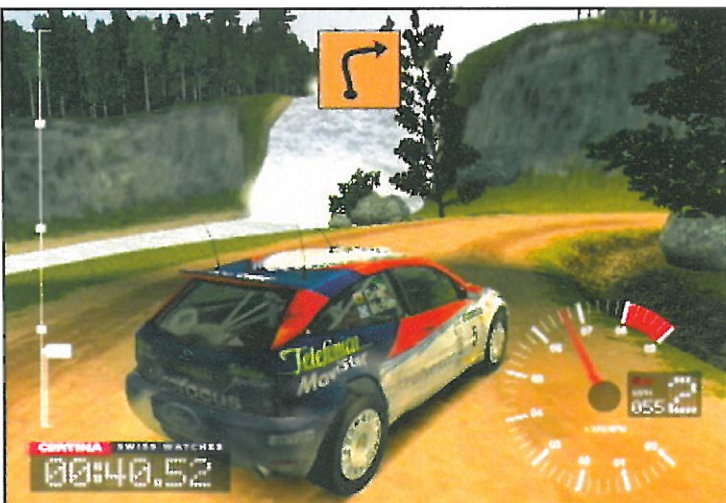
Colin McRae Rally 3

El rally más apasionante

Compañía: **Codemasters** | Precio: **64,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**



Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: MB





Con Colin McRae y su Ford Focus WRC como estrellas absolutas, Codemasters ha firmado un sobresaliente simulador de rallies que os hará vivir sensaciones muy, muy fuertes.

■ **ESTILO DE JUEGO.** Adoptamos el papel de Colin McRae para disputar un campeonato compuesto de 8 rallies. El estilo es realista tanto en la naturaleza de la competición como a la hora de conducir. Es decir, podemos calificarlo como simulador puro y duro, aunque no por ello resulta difícil de jugar.

■ **REALISMO.** Como en todos los *Colin*, la búsqueda del realismo es una de sus premisas. Y éste lo consigue en todos los sentidos. El control, la respuesta de los coches, el modelado de los mismos, los escenarios, la climatología... Sólo le faltaría la licencia oficial, en manos de Sony, para ser realista al 100%.

■ **MOVIMIENTO.** Salvo pequeñas apariciones de "popping" y niebla en algunos escenarios, todo se mueve divinamente, destacando la sensación de velocidad.

■ **OPCIONES.** Tiene un total de 16 coches para 48 tramos y 8 circuitos especiales, aunque el campeonato completo sólo podremos jugarlo con el Focus de McRae. No hay más modos salvo el Multijugador, pero tiene grandes opciones de mecánica.



El modelado de los coches es brillante, así como sus deformaciones y pérdida de componentes.



Tenemos que quitarnos el sombrero ante la recreación de los fenómenos atmosféricos.

GTC Africa

Limitado en todos los sentidos

Compañía: **Rage** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**



Valoración Gráficos: R Diversión: R Calidad/precio: B



Todas las carreras se disputan contra otros coches en lugar de contra el crono. Arcade total.

Los Retos son el modo de juego más interesante. Hay un total de nueve para ponernos a prueba.

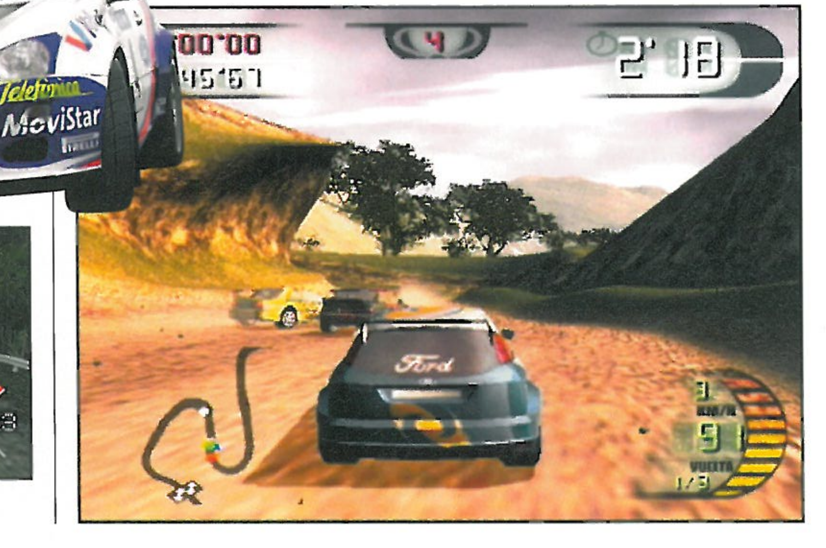
Rage apostó por el continente africano a la hora de ambientar su juego de rally. Pero les salió un extraño híbrido entre simulación y arcade que no convence, y menos comparándolo con otros juegos.

■ **ESTILO DE JUEGO.** Ficha por un equipo y compite por 10 países africanos. La conducción y respuesta de los coches son muy arcades, pero la complejidad de los trazados es más propia de un simulador. La mezcla no termina de funcionar. En las carreras se compite contra otros cinco coches y no contra el crono.

■ **REALISMO.** Lo único que resulta realista en *GTC Africa* es la dureza de los trazados. Por lo demás, modelado de los coches limitado, física nada real (los giros son bruscos, los coches "vuelan" ante las colisiones...) y técnicas tan propias del rally como el contraviraje o el uso del freno de mano están casi de adorno. Nada realista.

■ **MOVIMIENTO.** No encontramos defectos graves ni "popping", aunque bien es cierto que los escenarios tampoco presentan muchos elementos que generar. La sensación de velocidad sí que puede ser mejorable, aunque repetimos que tampoco es el defecto más grave. En cualquier caso, justito.

■ **OPCIONES.** Como a la larga este juego sólo puede ser considerado como un arcade, ya podéis olvidaros de opciones de mecánica, configuración, arreglo de daños, etc. Sin embargo, presenta un buen abanico de modos de juego, destacando los Retos, una de las opciones más divertidas.



Pro Rally 2002

Una opción "descafeinada"

Compañía: **Ubi Soft** | Precio: **42,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**



Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: MB



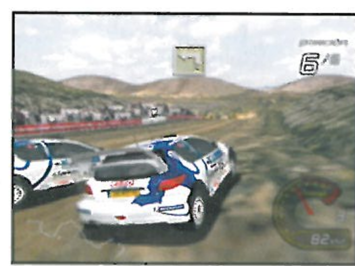
Pro Rally 2002 es un juego de rallies correcto sin más. No tiene pegas de importancia pero tampoco grandes virtudes. Hay títulos mucho mejores.

ESTILO DE JUEGO. Tras crearnos un piloto (o sea, darle un nombre y una nacionalidad), tendremos la posibilidad de disputar un Campeonato al uso (48 tramos contra el crono) o bien decantarnos por el modo Arcade, en el que competiremos contra otros coches. Intenta captar los dos estilos, pero se queda a medias.

REALISMO. Los escenarios "dan el pego", aunque si los miramos con lupa no resultan tan realistas. Lo que sí resulta limitado es el modelado de los coches (sólo 3.000 polígonos a estas alturas), que además no se deforman. El control, por su parte, resulta duro y la física no está bien conseguida, lo que termina socavando toda posibilidad de realismo.

MOVIMIENTO. Aunque los escenarios son bastante simples (por no decir, desolados), todo se mueve bastante bien y no hay defectos de gravedad. La sensación de velocidad está bien recreada.

OPCIONES. Además de la opciones de configuración pertinentes, incluye un gran catálogo de modos de juego, que es a la postre su gran baza. Cinco modos de juego (de los cuales dos están ocultos) entre los que encontramos el modo Arcade, el largo Torneo, Contrarreloj e incluso una Escuela de Pilotos, donde deberemos superar una serie de pruebas de conducción básica, al estilo de las licencias de *Gran Turismo.*



En el modo Arcade competiremos contra otros cinco coches, olvidándonos del crono.



El apartado gráfico es justito y más comparándolo con otros exponentes del género.

Rally Championship

Competición seria en plan arcade

Compañía: **SCI** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**





Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: MB



La iluminación y la recreación de los factores climatológicos no está nada mal.



El modelado de los coches es resultón, pero las deformaciones no nos terminan de convencer.

De todos los juegos que hay en el mercado, ninguno logra mezclar los dos estilos (arcade y simulación) tan bien como *Rally Championship*. Pero estar en el medio puede tener su precio...

ESTILO DE JUEGO. Haciendo un guiño a la serie *Gran Turismo*, deberemos empezar compitiendo en rallies modestos para ir ganando dinero y así poder comprar mejores coches para disputar pruebas más difíciles. Solo se compite contra el crono, aunque el control es poco exigente, como en cualquier arcade.

REALISMO. ¿Realista? Pues... no mucho, la verdad. Al toque arcade del control se unen unos trazados bastante irreales (incluso hay obstáculos) y un modelado justito de los coches. Eso sí, tiene la licencia de algunos pilotos y torneos, pero desconocidos.

MOVIMIENTO. Todo se mueve con suma corrección. Gran sensación de velocidad, nada de "popping" y aunque sí vemos algo de niebla, es perfectamente disculpable. No desentona en absoluto con el resto de los aspectos del juego.

OPCIONES. Nueve son los aspectos que podremos configurar antes de empezar cada rally, que no está nada mal. Además tiene 4 modos de juego, en los que destacan un modo Arcade a base de "checkpoints" y las carreras con 4 jugadores simultáneos.



Shox

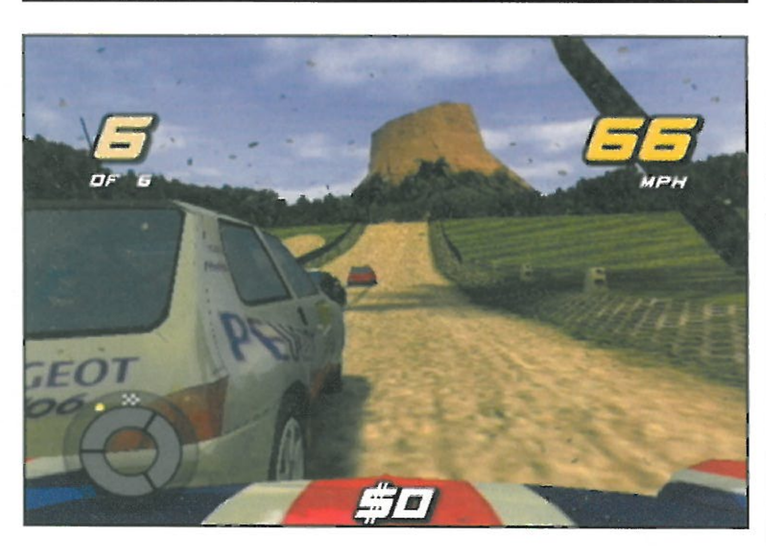
Fresco, original y muy divertido

Compañía: **EA Big** | Precio: **65.95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**



Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: MB





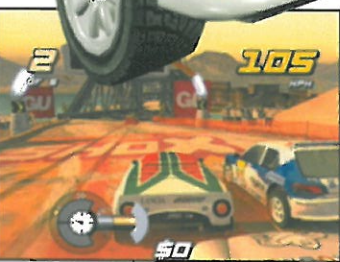
El rally más loco, frenético y divertido tiene nombre propio: *Shox*. Un arcade con mayúsculas que presenta unas carreras de lo más originales enmarcadas en un apartado técnico espectacular.

■ **ESTILO DE JUEGO.** Muy sencillo en apariencia. 4 campeonatos de dificultad creciente y la posibilidad de ir adquiriendo coches, comprándolos o en apuestas. El dinero se consigue durante las carreras, si cumplimos determinados retos dentro de las mismas y si no somos demasiado torpes al volante. Arcade de pura cepa.

■ **REALISMO.** Todo espectacularidad pero realismo cero. Salvo los coches, que son reales y están bien modelados, el resto de los aspectos desprecian toda posibilidad de realismo en beneficio del espectáculo y la diversión pura y dura. Y vaya si funciona...

■ **MOVIMIENTO.** Impresionante. Una versión mejorada del motor usado en *F1 2002* hace posible que todo se mueva a la velocidad del rayo, sin "popping" y permitiéndose detalles como helicópteros entrando en la pista.

■ **OPCIONES.** El apartado más flojo. Nada de mecánica y junto al modo principal sólo encontramos dos adictivos modos para 4 jugadores simultáneos a pantalla partida.



Ganaremos dinero gracias a los "retos Shox", que debemos cumplir durante la carrera.



Para cuatro jugadores hay carrera convencional y el "Mayhem", un "tú la llevas" con ítems y todo.

V-Rally 3

El tercero en discordia

Compañía: **Infogrames** | Precio: **54,99 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 2 (2000 kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Volante







Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: MB



El apartado gráfico resulta muy atractivo, aunque los destrozos en los coches son mejorables.



La principal pega de *V-Rally 3* es que los coches "vuelan" de forma exagerada tras colisionar.

Junto a *Colin McRae Rally 3* y los *WRC*, *V-Rally 3* se sitúa en lo mejorcito de los simuladores de rally. Sin embargo, la "particular" física de sus coches le impide llegar más alto...

■ **ESTILO DE JUEGO.** Tras crearnos un piloto deberemos fichar por un equipo en concreto después de pasar las pruebas de rigor. Cada equipo fijará sus objetivos y más adelante podremos ir cambiando "de camiseta", según nos interese. Es un simulador serio con un control de lo más riguroso.

■ **REALISMO.** Bastante alto en general, sobre todo en los tramos, modelado de los coches (se han usado en cada uno 15.000 polígonos) y naturaleza de la competición. Sin embargo, la manera en la que los coches se rompen y su tendencia a "volar" a la menor colisión hacen que este apartado quede un tanto deslucido, ya que al menor fallo casi podemos dar por perdida la prueba. Ni tanto ni tan calvo...

■ **MOVIMIENTO.** La sensación de velocidad es buena y los escenarios tienen "vida" (renos en la pista, trenes...). Sin embargo, con unos escenarios tan recargados el "popping" se hace inevitable. No molesta mucho, pero aparece.

■ **OPCIONES.** Si los modos de juego eran la bandera de los *V-Rally* de PSOne, aquí no sucede lo mismo. El modo principal engancha y podremos disputar retos sueltos e incluso editarlos, pero puede que alguien eche en falta el modo Arcade. Eso sí, en cuanto a mecánica y la forma de arreglar los daños es de lo mejorcito.



PLATINUM

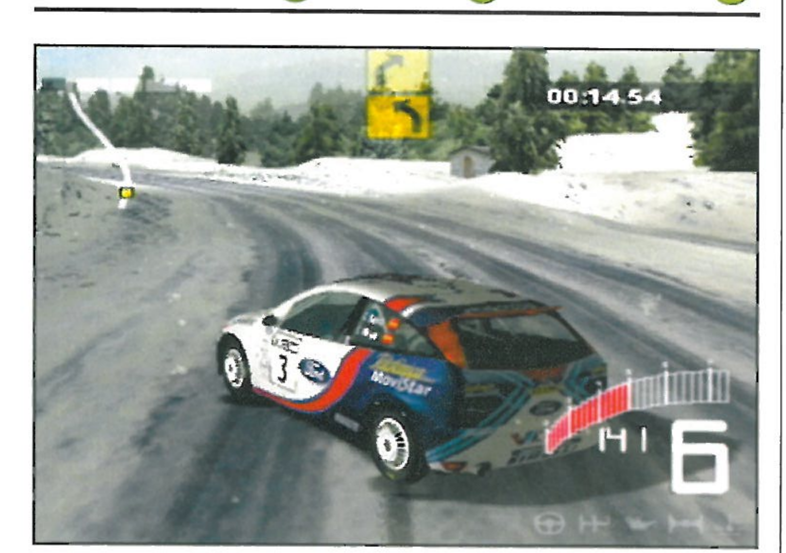
World Rally Championship

Gran calidad al mejor precio

Compañía: **Sony** | Precio: **29,99 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**



Valoración Gráficos: E Diversión: MB Calidad/precio: E





***World Rally Championship* fue el primer juego de este género que nos dejó con la boca abierta. Muchos han salido después, pero muy pocos llegan a igualarle. Y además está en Platinum...**

ESTILO DE JUEGO. Sencillamente consiste en elegir cualquiera de los siete coches disponibles y lanzarse a por el Campeonato del Mundo, con todos los tramos reales. Sobra decir que corremos contra el crono y pese al relativo peso de los coches es sin duda un simulador puro.

REALISMO. Muy alto. La licencia oficial se encarga de que estén presentes todos los tramos, equipos y pilotos (salvo Colin McRae, claro) y además tanto escenarios como coches son hiperrealistas. El peso de los coches y la sensación de que "flotan" es cuestionable, aunque la recreación de los daños en la conducción es perfecta.

MOVIMIENTO. Alucinante. El obsesivo gusto por el detalle no implica para nada que haya "popping". La sensación de velocidad está realmente bien ajustada.

OPCIONES. A la hora de configurar el coche, *WRC* se decanta por la sencillez, pero con posibilidades. Habrá que preocuparse sólo por ajustar los componentes básicos: neumáticos, suspensión, etc. En cuanto a modos de juego, además del Campeonato del Mundo hay rallies sueltos, la inevitable Contrarreloj y el Reto WRC, con el que podremos comparar nuestros tiempos con otros jugadores.



Las repeticiones nos ofrecerán la carrera con todo lujo de detalles desde diversos ángulos.



El modelado de los coches es francamente bueno. Y lo mejor es que los años no pasan por él...

World Rally Championship 2

Un regreso muy esperado

Compañía: **Sony** | Precio: **59,99 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**



Impresión Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: MB



El modelado de los coches será tan increíble o más que el que pudimos ver en el primer *WRC*.



En *WRC II Extreme* habrá seis vistas diferentes, una más que en su antecesor. La decisión es vuestra.

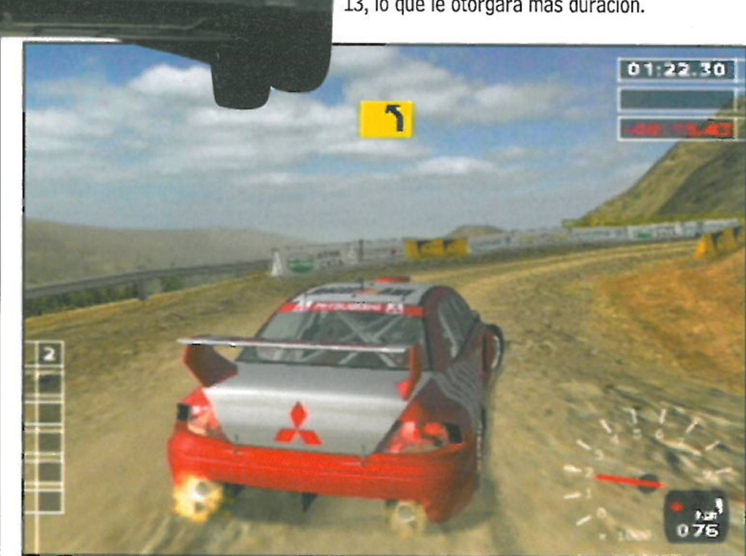
***WRC II Extreme* nace con la complicada obligación de superar a la primera entrega. Ya hemos podido probar una primera beta y la verdad es que promete. Éstas son nuestras primeras impresiones:**

ESTILO DE JUEGO. Como no podía ser de otra forma, recuperará el estilo del original, es decir, simulador pero con un control asequible. De nuevo volveremos a disputar el Campeonato del Mundo con la licencia oficial, con todos los rallies, tramos, equipos y pilotos reales.

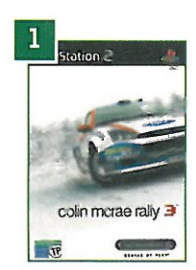
REALISMO. Será tan real como el primero o más. Licencia oficial, escenarios que tienden al fotorrealismo, exquisito modelado de los coches... Sin embargo, en la beta los coches pesan muy poco, algo que a buen seguro corregirán en la versión final.

MOVIMIENTO. Apunta grandes cosas. Aunque todavía hay bastante niebla, es de suponer que este aspecto quedará solucionado y todo se moverá tan bien como en el primer *WRC*.

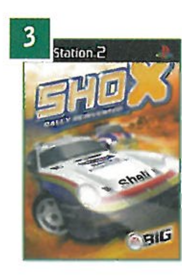
OPCIONES. Incluirá novedades en este apartado, como un editor de campeonatos y de rallies, y aumentará el número de coches de 7 a 13, lo que le otorgará más duración.

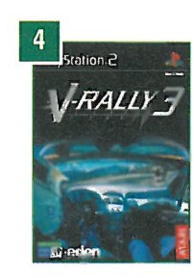


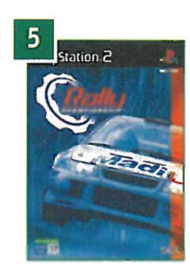
Colin McRae Rally 3 es el título que mejor simula esta especialidad, tanto por su enorme grado de realismo en la conducción como por las sensaciones que transmite. Por detrás, muy cerca, se coloca *World Rally Championship*, "oficial" y con la ventaja de poseer un precio más que interesante. La espectacularidad en plan arcade de *Shox* y la solidez de *V-Rally 3* también son opciones muy a tener en cuenta.

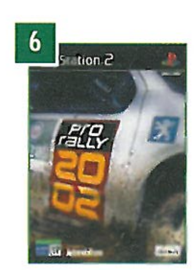
1


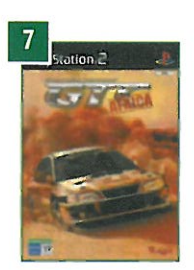
2


3


4


5


6


7


TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES								
	Nº de coches	Nº tramos / circuitos	Nº de campeonatos	Modos de juego	Nº de vistas	Niveles de dificultad	Duración	Nº de jugadores	Valoración
Colin McRae 3	16	48T/ 8C	1 (8 rallies)	2	3	3	MB	1-2	MB
WRC	7	70T/ 5C	1 (14 rallies)	5	5	3	MB	1-2	MB
Shox	24	24C	4 (6 pistas)	2	4	1	MB	1-4	MB
V-Rally 3	20	24T	1 (6 rallies)	3	5	1	MB	1-4*	MB
Rally Championship	29	24T	1 (6 rallies)	4	6	3	MB	1-4	MB
Pro Rally 2002	20	48T	3 (17 rallies)	5	2	1	MB	1-2	MB
GTC Africa	12	19C	3 (10 rallies)	4	3	1	B	1-2	B

TÍTULO	JUGABILIDAD				
	Estilo de conducción	Control	Respuesta del coche	Colisiones y peso	Valoración
Colin McRae 3	Sim.	E	E	E	E
WRC	Sim.	MB	MB	MB	MB
Shox	Arc.	E	E	MB	E
V-Rally 3	Sim.	MB	B	R	B
Rally Championship	Arc.	MB	MB	B	MB
Pro Rally 2002	Sim.	B	R	R	R
GTC Africa	Arc.	B	R	R	R

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS							
	Escenarios	Coches	Movimiento	Efectos de luz	Climatología	Repeticiones	Efectos de sonido	Valoración
Colin McRae 3	MB	E	MB	E	E	MB	E	E
WRC	E	MB	E	E	MB	MB	E	E
Shox	MB	MB	E	MB	No	MB	MB	MB
V-Rally 3	MB	MB	B	B	B	MB	MB	MB
Rally Championship	B	B	MB	MB	B	B	MB	B
Pro Rally 2002	B	B	B	B	B	B	B	B
GTC Africa	R	R	B	R	No	B	B	R

TÍTULO	MECÁNICA Y DAÑOS					
	Configuración del coche	Daños mecánicos y arreglos	Deformaciones	Pérdida de componentes	Copiloto	Valoración
Colin McRae 3	E	MB	E	E	MB	E
WRC	MB	E	MB	No	MB	MB
Shox	No	No	MB	B	No	B
V-Rally 3	MB	MB	B	B	E	MB
Rally Championship	MB	B	B	No	B	B
Pro Rally 2002	MB	B	No	No	B	B
GTC Africa	No	No	No	No	No	MM

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.


Este icono indica el ganador de la comparativa. Ya sabéis, donde lo veáis, es señal de que es una inversión segura.


También podréis ver una mano como ésta. Indica el ganador de la comparativa en la relación Calidad/Precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

Aquí valoramos todos los datos objetivos del juego, que son los que dan forma a un importante aspecto subjetivo: la duración.

Número de coches: Es el número total de coches que incluye el juego, tanto los que hay disponibles desde el principio como los ocultos (si los hay).

Número de jugadores: Señalamos el número de jugadores simultáneos (sin asterisco) y alternativos (con asterisco).

JUGABILIDAD:

Valoramos los diferentes juegos estrictamente desde el punto de vista de la conducción.

Estilo de conducción: Indicamos si a la hora de conducir el juego tiene el rigor de un simulador o la flexibilidad propia de un arcade.

Respuesta del coche: Aquí valoramos cómo responde el coche a nuestras órdenes, pero también como se comporta en las diferentes superficies.

Colisiones y peso: En este apartado se incluyen varios aspectos íntimamente relacionados, como la física de los coches al colisionar y la sensación de peso de los mismos.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

En este apartado se evalúan los aspectos más relevantes del apartado técnico.

Escenarios: Juzgamos la realización técnica de los escenarios, su grado de detalle, realismo, interactividad, movimiento en los mismos...

Movimiento: Se tienen en cuenta aspectos como la sensación de velocidad o la aparición de defectos, tales como "popping" o niebla.

Climatología: Valoramos tanto la recreación de los distintos fenómenos atmosféricos (lluvia, nieve...) como la manera en que afectan a la conducción (si es que afectan en algo).

MECÁNICA Y DAÑOS:

Este apartado está dedicado por un lado a todo lo relativo a la mecánica y, por otro, a la recreación del daño físico en el vehículo.

Configuración del coche: Las posibilidades para elegir tal o cual componente para nuestro coche en función del tramo a realizar.

Daños mecánicos y arreglos: Se valora el realismo a la hora de recrear los daños en la conducción y los arreglos.

Deformaciones: Si el coche sufre daños físicos y se refleja de forma realista en la carrocería.

Pérdida de componentes: Si el coche pierde componentes o no al chocar, y si lo hace de forma realista.

Copiloto: Tenemos en cuenta en primer lugar la calidad de las voces, y después si lo que el copiloto nos dice viene a cuento y está bien coordinado con la acción.


Por fin un juego que satisface a todos
Imagina un juego que lo tiene todo...
Explora, dispara, conduce y vuela
a través de mundos alienígenas para
derrotar al mal y encontrar la libertad.
Haven: Call of the King: posiblemente
la mejor aventura que vivirás en tu
habitación este año.


PlayStation 2
HAVEN
CALL OF THE KING
Traveller's Tales
PlayStation®2
MIDWAY
www.Virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
aven: Call of the King (c) 2002 Midway Home Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. MIDWAY y el logo de Midway son marcas registradas de Midway Amusement Games, LLC. Utilizado con permiso.
aven: Call of the King es una mraca registrada de Midway Home Entertainment Inc. Desarrollado por Traveller's Tales, Ltd. Distribuido bajo licencia por Midway Games Ltd.
layStation" y el logo de la familia "PS" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

Dirección C/ Los Vascos, N°17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, PlayManía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

Juegos imposibles de encontrar

Hola amigos de PlayManía. He llegado un poco tarde al mundillo de PlayStation y estoy comprobando que es imposible encontrar títulos como *Resident Evil 2 y 3* o el genial *Final Fantasy VII*. ¿Sabéis si los volverán a poner en circulación? No es nada justo...

Francisco Roldán Ortiz (Madrid)

Lo más probable es que las existencias de estos juegos estén agotadas y, a estas alturas de la vida de PlayStation, es difícil que se pida nueva fabricación.



Final Fantasy VII está en vías de extinción: si lo quieres tendrás que buscarlo bien.

Además, tampoco se pueden traer de otros países, porque eran juegos traducidos al castellano, es decir, específicos para España. La mejor solución es que recurras al mercado de segunda mano, en comercios y cadenas como Daily Price, que tiene franquicias en toda España. Consulta su web para ver cuál es el centro más cercano a tu dirección.

La dificultad de Commandos 2

Hola amigos de PlayManía. Mi ilusión era comprarme *Commandos 2* de PS2, pero me he asustado un poco con lo que dicen de su tremenda dificultad. ¿Es difícil o es un milagro que te lo pases? A nadie le gusta comprarse un juego de 10.000 pelas y quedarse a la primera. He jugado al *Commandos* de PC y es difícil pero se puede ¿Es comparable a éste, o la dificultad es más alta?

Bumka (e-mail)

Tiene una dificultad alta, pero no imposible. Es igual de difícil que los juegos de PC. Es un juego al que hay que echarle paciencia y ganas, porque no te pones a jugar y te pasas misiones y misiones sin problemas. *Commandos 2* te va a obligar a estar siempre alerta, a pensar y a actuar con tiento. Es un juego largo y difícil, pero no imposible, todo lo contrario, te da muchas opciones diferentes a la hora de enfrentarte a las misiones. Sabiendo a lo que te enfrentas, puedes estar seguro de que no te vas a arrepentir si compras *Commandos 2*.



Que un juego sea difícil no quiere decir que sea imposible. Éste es un excelente ejemplo.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Los unos y... "Los Otros"

Hola, qué tal, quisiera que me resolvierais una duda. Hace poco me compré la película, "Los Otros" y cuando fui a verla no podía, me daba error al leer el disco y en la PS2 de otro amigo, lo mismo. ¿Porqué no puedo verla?

Vegeta (e-mail)

Esto sí que nos extraña. Verás, sabemos que el disco de extras que acompaña a esta película no se ve en PS2, pero el DVD de la película no da problemas.

Es probable que esto tenga algo que ver con la versión de la consola... La cuestión es que los extras de "Los Otros" no se ven en PS2. Quizá lleve algún sistema de compresión para el que PS2 no esté preparada... Y lo sentimos, no tenemos solución.

Ratones USB

Hola amigos de PlayManía, tengo un ratón USB de mi PC y me gustaría saber si lo puedo conectar a PS2 y si va a ir perfectamente.

Daniel Valiente (Madrid)

No vas a tener ningún problema, siempre que lo uses en un juego que sea compatible con ratón. Obviamente, no funcionará si el juego no está preparado para jugarse con ratón. Es como si preguntas si sirve la G-Con en PS2: pues sí, si el juego es de pistola.



Cualquier ratón USB funciona en PS2, siempre que el juego sea compatible con el periférico.

A vueltas con Internet

Muy buenas, quisiera saber cuándo va a estar operativa Internet para PS2 en nuestro país y si va a ser baratito o no.

Juan Ramón Burrull (Barcelona)

Se espera que el tema de Internet esté en funcionamiento en España para primavera de 2003. La historia se está retrasando un poco, ya que Sony está intentando por todos los medios que sea lo más económico posible. Te aseguro que van a hacer todo lo posible para que cualquiera pueda jugar Online con PS2.

Entradas de cables

Eup, amigos, tengo una PS2 y una duda que hace que me esté comiendo el tarro, ¿para qué sirven las entradas de cables de la parte delantera de la consola? ¿Merece la pena comprarlos sean lo que sean? ¿Cuánto cuestan?

Xabier López (Guipúzcoa)

En la parte delantera de PS2 están las entradas para los pads, para las tarjetas de memoria y las dos tomas USB. Estas tomas sirven para conectar a la consola periféricos USB, como volantes o pistolas. También puedes conectar teclados y ratones y muy pronto será posible conectar también cámaras de vídeo para juegos de reconocimiento de imagen. No hay que comprar ningún cable: los periféricos los traen. Por ejemplo, si te compraras la G-Con 2 verías que sólo puedes conectarla a la consola mediante estas entradas. Este sistema de conexión agiliza la transferencia de datos y permite conectar un aparato no diseñado específicamente para PS2.

Comienza la temporada

Hola amigos, sé que es pronto para hacer esta pregunta, pero, ¿será mejor *FIFA 2003* que *Pro Evolution Soccer 2*?

✉ Juan Alberto Ruíz (Madrid)

Pues sí, es un poco pronto para juzgarlos, pero parece que la historia no va a cambiar demasiado con respecto a lo visto el año pasado. Cada uno tendrá sus virtudes y sus defectos y decantarse por uno o por otro será una cuestión de gustos, aunque este *FIFA* puede presentar novedades realmente importantes que podrían reforzar su jugabilidad, que es lo que hace ganar muchos puntos a la serie *Pro Evolution Soccer*.



***FIFA 2003* promete importantes mejoras en la jugabilidad.**



***Pro Evolution Soccer 2*, seguirá apostando por su estilo de siempre.**

Problemas con MGS en PS2

Hola amigos de PlayManía, felicidades por vuestro trabajo. Tengo un problema con el *MGS Special Missions*. Como ya sabréis, hay que poner el disco del juego, después poner un disco original del primer *MGS* y poner finalmente el juego. Mi problema es que tengo una PS2 y no me reconoce el disco del primer *MGS*, siempre sale un mensaje que dice que el disco es erróneo, y os aseguro que es un juego original. He probado a hacerlo en una PlayStation y funciona perfectamente. ¿Hay alguna forma de jugar en mi PS2? ¿Por qué no funciona?

✉ Mónica Hoyos (e-mail)

Algunos juegos de dos o más discos, o ampliaciones al estilo *Special Missions*, se sabe que dan problemas en PS2. Esto es debido a que las rutinas de programación no se cumplieron en su momento al pie de la letra. Es casi imposible que esto te pase con un juego de Sony. No podemos decirte nada más, sólo que no te va a funcionar en PS2. Con *Metal Gear* sí vas a poder jugar, siempre que no cargues antes el disco de *Missions*, pero también descubrirás que cuando lo termines se te queda bloqueado en los títulos de crédito, sin dejarte grabar la partida.

Una de Popping

Hola playmaníacos ¿cómo va todo por ahí? Bueno a lo que iba, ¿qué es "popping"? Leí en vuestra revista que *Gran Turismo 2* tenía un ligero popping.

✉ David Ferrer (e-mail)

El "popping" es un defecto gráfico que consiste en la generación brusca de elementos del escenario. Es cuando vas avanzando y de golpe y porrazo aparece una montaña al fondo, o un montón de árboles parecen surgir de la nada, como si hicieran "pop". De ahí viene la palabra, obviamente inglesa. Este defecto puede ser más o menos acusado, que afecte a elementos lejanos o más cercanos, que moleste a la jugabilidad o que casi pase desapercibido. En el caso de *GT2*, es bastante ligero y afecta a elementos de los edificios, pero no resulta demasiado llamativo.

Vuelve Dragon Ball

Hola colegas de PlayManía. Soy un fanático de Dragon Ball desde hace un montón de años, y he jugado a todos los *Dragon Ball* que han salido desde Mega Drive. He oído que va a salir uno nuevo para PS2 y quiero saber si será estilo *Tekken* o *Virtua Fighter* o si será como siempre, a base de magias y todo eso.

✉ Arturo Forns (Barcelona)

Efectivamente, Infogrames va poner a la venta un nuevo jugo de la serie Dragon Ball para PS2. Se llamará *Dragon Ball Z Fighters* y está previsto para principios de diciembre. Eso sí, no va a tener nada que ver con los juegos de lucha "serios" y va a seguir en la línea de magias alucinantes y luchadores voladores típica de la serie de TV y que ya conocen los seguidores de esta saga de arcades de lucha.

Pasión por el tenis

Hola amigos de PlayManía, acabo de obtener mi PS2 y me parece una consola estupenda. Quiero un juego de tenis pero no sé cuál. Creo que *Roland Garros 2002* es la mejor opción, pero no sé si esperar a *Virtua Tennis*.

✉ José Manuel Alcántara (e-mail)

La mejor opción actualmente es *Smash Court Tennis*, con muchos puntos por encima de *Roland Garros*. Ahora, esperar a *Virtua Tennis* tampoco es ninguna tontería, ya que la versión para PS2 del famoso simulador de Sega no va a tardar demasiado en llegar y de hecho, estamos esperando la confirmación oficial. Eso sí no se llamará *Virtua Tennis*, sino *Sega Sport Tennis*.

La mejor aventura en coche

Hola, me gustaría saber si el juego *True Crime* será mejor que *GTAIII*.

✉ Óscar Priento (e-mail)

Pues no lo sabemos, porque no somos adivinos y de *True Crime* no se ha visto mucho. Gráficamente sí parece que va a ser superior, aunque el desarrollo parece menos libre que en *GTAIII*. A priori resulta más espectacular, en especial las peleas, pero habrá que ver si es tan divertido, porque nos da en la nariz que va a ser más limitado a la hora de dejar que nos movamos libremente y permitir que elijamos lo que queremos hacer en cada caso. Tampoco pierdas de vista a *The Getaway*.



El Criticón

¿Cuándo te haces mayor?

• HOY HE RECIBIDO UN E-MAIL de ésos en los que te recuerdan que te haces mayor porque te acuerdas de Espinete y sabes quién era Naranjito. Bueno, peor es cuando te acuerdas de los juegos que te gustaban antes...

• NO HACE MUCHO, las plataformas eran el género rey. Ir saltando de aquí a allá mientras pisabas el coco a los enemigos y recogías moneditas era lo más. Y en 2D. Hoy sale un juego de ésos y enseguida piensas que son para niños. Y no por nada, es que te parecen simples. Los plataformas de ahora tienen que plantearte puzzles, obligarte a disparar con 10 armas distintas, recoger 20 tipos de ítems... Eso sí, lo de saltar es opcional.

• CLARO QUE YA NO SE LLAMAN PLATAFORMAS, ahora son aventuras, experiencias inmersivas, aventuras de acción, vídeo-aventuras... Todavía salen plataformas como los de toda la vida, pero como mínimo tienen que ser 3D y conviene que tengan el nombre de un héroe carismático (mejor de dos, que se lleva mucho)

• Y NO RECONOZCAS QUE TE GUSTAN, porque como se llevan los juegos "adultos", si dices en público que prefieres un buen plataformas a una aventura, te miran mal y si dices que lo que te mola de *Tomb Raider* es que es un plataformas... Los tiempos cambian que es una barbaridad y los juegos ya no son lo que eran...

• PERO NO PENSÉIS MAL, se nota que me hago mayor porque me da por la nostalgia, pero estoy encantado de ver que las cosas evolucionan y se hacen mejores. Y mejor que ahora, nunca. Yo seguiré pensando que *Tomb Raider* es un plataformas de los de siempre, pero mejor, y no se lo diré a nadie para guardar mi buen nombre.

La mejor estrategia

Hola, vuestra revista es la mejor. Soy breve, ¿qué juego es mejor *Ages of Empires II* o *Commandos 2*?

✉ Xabier Arganda (Barcelona)

Commandos 2 es muy superior en todos los aspectos, aunque son juegos distintos. Si te gusta el género deberías tener los dos, y más si tenemos en cuenta que *Ages of Empires II* va a bajar de precio muy pronto.



Commandos 2 es el mejor juego de estrategia para PS2.

Deportes minoritarios

Buenas playmaníacos, vamos directos al grano. ¿Por qué no han sacado juegos de balonmano, fútbol sala, voleibol y otros deportes para PS2 y PSOne? Si nunca los habéis mencionado en la revista, ¿será por algún motivo? Bueno, lo dejo en vuestras manos. Agur yogur.

✉ Sergio Montero (e-mail)

Lo más probable es que este tipo de juegos no se hagan porque se habrá pensando que no iban a vender lo suficiente para compensar la inversión de desarrollarlos. Hacer un juego cuesta mucho dinero y para que sea una inversión rentable se tiene que contar con vender bastante. A nosotros también nos gustaría, pero no todo es tan sencillo como desear las cosas. Por cierto, alguno de voley sí que ha salido en PSOne, aunque eran de voley playa y bastante regulares. También ha habido algún experimento de fútbol sala, pero nada del otro mundo...

¿Qué pasa con Syphon Filter?

Hola, ¿cómo os va? espero que bien. A ver, ¿sabéis si va a salir el *Syphon Filter 4* en PS2? ¿Podéis recomendarme algún juego de rol que no sea *FFX*?

✉ Francisco Aguilera (e-mail)

Syphon Filter iba a ser otro de los mitos de PSOne en estrenarse en PS2, sin embargo, de momento no hay noticias del juego. Habrá que echarle paciencia, porque puede que no sepamos nada hasta el E3 del año que viene. ¿Algún juego de rol? Claro, *Final Fantasy X*. ¿Que ya lo tienes? Pues espérate a *Kingdom Hearts*. Si no quieres esperar, tienes *Shadow Hearts*, que está en inglés, *Grandia II*, con gráficos bastante pobres, y *Dark Cloud*, que es una Action RPG, con más aventura que rol propiamente dicho.

Juegos Platinum para Navidad

Hola, me gustaría saber cuándo van a sacar *GTA III* y *Metal Gear Solid 2* en Platinum. ¿Podríais decirme también de aquí a diciembre qué juegos van a salir en Platinum?

✉ Antonio Hurtado (e-mail)

Estos juegos a van a tardar un poco en salir en Platinum. Ten en cuenta que ambos se siguen vendiendo muy bien. En estas fechas, van a salir en precio especial juegos como *Devil May Cry*, *Tony Hawk's 3*, *Jak & Daxter*, *Pro Evolution Soccer*, *ZOE*, *Ages of Empires II*...

Jak & Daxter va a ser uno de los próximos Platinum para PS2.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Sonido, imagen, PC y PS2

Hola. Tengo la PS2 y voy a comprarme un ordenador. Sé que hay un aparato que permite ver la consola en el monitor del ordenador, pero me gustaría saber como va el tema. Si es una tarjeta que se instala en el ordenador y los requisitos que tiene que tener éste. Y por otro lado me gustaría saber si es mejor que compre unos altavoces para la consola o comprar unos para el ordenador. Porque lo que quiero es que me sirvan para poder ver las pelis en 5.1, oír MP3 (en el ordenador) y ver la TV(con una tarjeta sintonizadora) con unos únicos altavoces. ¿Es posible?

✉ Anónimo (e-mail)

A ver, por partes. El VGA Box es un aparato externo, es decir, no necesita instalación en el PC. De hecho, no hace falta ni que tengas PC, con que tengas un monitor...

Si vas a ver películas con PS2 necesitas que los altavoces sean para PS2, ya que por mucho que conectes la consola al monitor, el sonido seguirá saliendo de la consola. Es decir, que si tienes un equipo estupendo en el ordenador, pero no está conectado a la consola mediante cable óptico, no te sirve de nada. Necesitas unos altavoces que puedas conectar simultáneamente a la consola y al PC, de manera que puedas seleccionar en cada caso el aparato que vas a escuchar. Ten en cuenta que para MP3 y TV no te hace falta el 5.1, ya que, como mucho, son señales estéreo. Es probable que los equipos de sonido de Creative te permitan conectar las dos cosas a la vez, ya que la señal de PS2 va mediante cable óptico y la del ordenador podrías sacarla con el cable estéreo normal.

Pistolas con el máximo de compatibilidad

Voy a ir al grano, ¿qué pistola me recomendáis, que funcione para las 2 PlayStation? He oído que las pistolas en las TV panorámicas no funcionan. ¿Es cierto?

✉ Marco Antonio Ordov-s Guillén (Zaragoza)

La G-Con 45 funciona en las dos consolas, igual que la Walther PPK de Thrustmaster y la P99 de Logic 3. Cualquiera de estas pistolas es muy recomendable. En general, recuerda que las pistolas USB sólo funcionan en PS2 y que no todos los juegos son compatibles con todas las pistolas. A grandes rasgos, están los juegos compatibles con G-Con y los compatibles con el sistema de Konami. Hay pistolas preparadas para ambos casos. Si es esto lo que buscas, olvídate de la G-Con 45.

La G-Con 2 de Namco sólo funciona en PS2, pero es la más fiable y exacta del mercado.

Por otro lado, las pistolas no funcionan con televisores de 100 Hz, independientemente de si son panorámicos o no. Una TV panorámica que no sea de 100 Hz no da problemas con las pistolas.

Jugar en dos televisores

Muy buenas. Ante todo, felicitaros por vuestra revista. ¿Sabéis si se va a desarrollar algún sistema en PS2 para ofrecer la posibilidad de jugar con dos TV? Creo que la solución técnica no debe ser demasiado costosa y la jugabilidad se multiplicaría por infinito. El juego a pantalla partida resulta decepcionante y el sistema link que existía en PlayStation era más un invento para vender dos juegos que para ofrecer posibilidades.

Desconocido (e-mail)

En PS2 también está disponible el sistema i-Link, el único posible. Las complicaciones técnicas son más serias de lo que crees. En principio, que un sólo juego se viera en 2 TV no sería problema, ahí tienes razón. Sin embargo, lo que tú quieres es que en cada TV aparezca una partida distinta, es decir, una partida por jugador. Eso implica que la consola tiene que tener en cuenta dos jugadores y además dos señales de vídeo independientes... Para que te hagas una idea, las recreativas que están "linkadas" (por ejemplo *Time Crisis 2* o los juegos de coches) tienen dos placas, es decir, dos juegos. Es la única solución. Hasta pasa lo mismo con el PC: puedes jugar en red local, pero cada ordenador tiene que tener instalado el juego.



GUÍAS COMPLETAS COLECCIONABLES
¡¡PlayManía te regala todos los meses una práctica guía del mejor juego del momento!!
IMPRESCINDIBLES PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2
Nº11
Play2 Manía
Project Zero
Usos de la cámara • Fantasmas • Puzzles • Extras
PlayStation 2
8MB MEMORY CARD
Project ZERO
¡¡Archívalas en las cajas de tus juegos favoritos!!
No te pierdas nuestra guía especial del mes que viene

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **ALF:** Alfombrilla. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos
Los precios en pesetas son una conversión orientativa

Shoot´em Up

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- TIMESPLITTERS 2 → 2.- MOH FRONTLINE
→ 3.- UNREAL TOURNAMENT → 4.- HALF-LIFE
→ 5.- NO ONE LIVES FOREVER

007 Agente en Fuego Cruzado

Compañía: EA Games **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Un shoot'em up fiel al universo Bond y con fases de conducción.

↓ No tiene la complejidad de otros shoot'em up como *Half-Life*.

8 **VALORACIÓN:** Una divertida mezcla de géneros con un notable apartado técnico. El mejor Bond.

Ace Combat 4

Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.

↑ Acción directa y espectacular. El modelado de los aviones.

↓ A priori puede parecer simple. Ciertos detalles gráficos.

7 **VALORACIÓN:** *Ace Combat 4* propone batallas aéreas que no defraudarán a ningún aficionado.

Dropship

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18.



↑ El intuitivo control del avión y la variedad de las misiones que ofrece.

↓ No es un juego "de masas". Te tiene que atraer el género...

7 **VALORACIÓN:** Si te gusta la simulación bélica, disfrutarás de esta mezcla de acción y simulación.

Fireblade

Compañía: Virgin **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15.

↑ Pilotar 2 helicópteros equipados con todo tipo de armas y buen control.

↓ El apartado gráfico es un poco soso y muestra algunos defectos.

6 **VALORACIÓN:** Un divertido simulador, pobre gráficamente pero recomendable si te va el género.

Half-Life

Compañía: Sierra **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Su excelente ambientación te sumerge en la acción.

↓ Escenarios poco detallados. El Deathmatch es sólo para dos.

9 **VALORACIÓN:** El mejor shoot'em up subjetivo para PS2, por su atmósfera y variado desarrollo.

Star Wars Jedi Starfighter

Compañía: EA **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



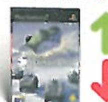
↑ Pilotar naves del "Episodio II", incluso dos jugadores simultáneos.

↓ Parecido a la primera parte, aunque más largo y completo.

7 **VALORACIÓN:** Todo el encanto de Star Wars en un shooter con tintes de simulador.

Medal of Honor Frontline

Compañía: EA Games **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



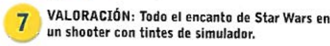
↑ La perfecta ambientación basada en la II Guerra Mundial.

↓ Un shoot'em up subjetivo sin modo Multijugador. Alguna ralentización.

9 **VALORACIÓN:** Si disfrutaste con los primeros *MOH* de PSOne, con éste vas a alucinar.









No One Lives Forever

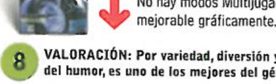
Compañía: Vivendi **Precio:** 59,99 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un shoot'em up tan divertido como largo, original y con mucho humor.

↓ No hay modos Multijugador, y es mejorable gráficamente.

8 **VALORACIÓN:** Por variedad, diversión y sentido del humor, es uno de los mejores del género.



Quake III Revolution (Classic)

Compañía: EA **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18



↑ Un shoot'em up subjetivo con un trepidante y divertido multijugador.

↓ El modo para un solo jugador es flojo y no admite teclado y ratón.

7 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un multijugador, pero para jugar solo hay opciones más completas.

Red Faction (Platinum)

Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.

↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.

7 **VALORACIÓN:** Un shoot'em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.

Rez

Compañía: Sega **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.





↑ Es un espectáculo audiovisual y jugabilidad en estado puro.

↓ Sólo tiene cinco zonas de juego y puede que no te guste su estética.

7 **VALORACIÓN:** Una mezcla de arcade musical y disparos que por su simpleza y estética te encantará.

TimeSplitters 2

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ El shoot'em up más largo, completo y divertido de todo el catálogo.

↓ El acabado de los personajes no termina de convencer. Nada más.

10 **VALORACIÓN:** Ojalá todos los shooters fueran igual de innovadores, divertidos, largos y originales.

Star Trek Voyager: Elite Force

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10,807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ La ambientación Star Trek y la variedad de desarrollo.

↓ Técnicamente es muy pobre, lo que afecta a la jugabilidad.

6 **VALORACIÓN:** Buena ambientación con mezcla de sigilo, acción y puzzles... lástima de gráficos.

Thunderhawk: Operation Phoenix

Compañía: EA **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Combina un entorno muy realista con una jugabilidad asequible.

↓ Los combates se desarrollan de manera muy parecida.

7 **VALORACIÓN:** Ideal si disfrutas con los aviones y las misiones militares con un control sencillo.

Unreal Tournament

Compañía: Infogrames **Precio:** 66,08 € (10.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...

↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 **VALORACIÓN:** Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.



Deportivos



LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- FIFA 2003 → 2.- PRO EVOLUTION SOCCER
→ 3.- TONY HAWK'S 3 → 4.- AGGRESSIVE INLINE
→ 5.- SMASH COURT TENNIS

Aggressive InLine

Compañía: Acclaim **Precio:** 59,95 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +11 años.

↑ Un serie rival a *Tony Hawk's*, por su velocidad, escenarios, velocidad...

↓ Por buscarle algo, el control es menos completo que el de *TH*.

9 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores juegos de deporte de riesgo que puedes disfrutar en PS2.

Dave Mirra 2



Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.

↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

7 **VALORACIÓN:** Una buena evolución de los deportes de riesgo de PSOne, aunque podía haberse mejorado.

Esto es Fútbol 2003



Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

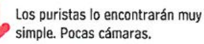
↑ Combina espectáculo con sencillez. Presenta muchas novedades.

↓ Los puristas lo encontrarán muy simple. Pocas cámaras.

9 **VALORACIÓN:** Un juego de fútbol asequible, espectacular y con muchas opciones.

FIFA 2003





Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Todo lo bueno de siempre más un sistema de juego más realista.

↓ Pese a lo mucho que se acerca a la simulación, aún le falta un pelín.

10 **VALORACIÓN:** Ofrece una simulación realista, sin ser excesiva, y un abanico de opciones impresionante.

ISS 2



Compañía: Konami **Precio:** 62,95 € (10.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Mejora en gráficos y sistema de juego al anterior. Divertidísimo.

↓ Pocos equipos y modos de juego. Los comentarios son muy sosos.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade de fútbol con mucha "chicha" y muy divertido, pero con pocas opciones.

Kelly Slater's Pro Surfer



Compañía: Activision **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.

↑ Genial adaptación del estilo de juego de *Tony Hawk* al surf.

↓ La banda sonora es floja y el agua podría estar mejor.

8 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo juego de deporte de riesgo, jugable y muy original.

Knockout Kings 2002





Compañía: EA Sports **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ Los realistas y espectaculares gráficos y su sistema de control.

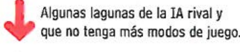
↓ Que no tenga más modos de juego, especialmente para un jugador.

8 **VALORACIÓN:** Si lo tuyo es el boxeo, ésta es la mejor oferta. Y más si te gusta jugar acompañado.



NBA Live 2002





Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Jugable, rápido, divertido y muy espectacular gráficamente.

↓ Algunas lagunas de la IA rival y que no tenga más modos de juego.

9 **VALORACIÓN:** Si buscas un simulador que te sumerja en este deporte, has dado con tu juego.

NBA Street (Classic)



Compañía: EA Big **Precio:** 29,99 € (4.989 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y muy espectacular.

↓ Que no tenga más modos de juego multijugador.

8 **VALORACIÓN:** El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste este deporte.

Pro Evolution Soccer



Compañía: Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Su impagable sistema de juego, gráficos y ambientación.

↓ Pocos equipos, sin licencias y malos comentaristas.

9 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *FIFA* en cuanto a opciones, pero su jugabilidad es genial.

Red Card



Compañía: Virgin **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +11 años.

↑ Un arcade de fútbol con un concepto alocado, espectacular y con humor.

↓ Una vez superada la sorpresa inicial se queda corto en posibilidades.

6 **VALORACIÓN:** Un divertido juego de fútbol, de manejo sencillo, poco realista y espectacular.

Roland Garros 2002



Compañía: Wanadoo **Precio:** 39,95 € (6.650 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Tenis con un estilo directo y divertido, y a un buen precio.

↓ Muestra bastantes fallos técnicos que afectan a la jugabilidad.

6 **VALORACIÓN:** Una opción barata y divertida dentro del género, aunque claramente superada.



Slam Tennis

Compañía: Infogrames **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Un juego de tenis con carácter arcade y un montón de retos.

↓ No es un simulador al uso, pero resulta divertido y largo.

7 **VALORACIÓN:** Si huyes del realismo y de la excesiva complicación te lo pasarás en grande.

Smash Court Tennis



Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Irresistible jugabilidad y un gran apartado técnico. Muy divertido.

↓ El modo principal podría ser más largo y 8 tenistas son pocos.

8 **VALORACIÓN:** Hoy por hoy, por calidad técnica y capacidad de divertir, es el mejor juego de tenis.

SSX Tricky

Compañía: EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Divertidísimo juego de snow con extras y sonido en plan película.

↓ Se echan en falta más modos de juego y más novedades.

7 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de snow, pero aporta muy pocas novedades respecto al primero.

Tony Hawk's Pro Skater 3 (Plat.)

Compañía: Activision **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ El mejor de deporte de riesgo, con jugabilidad exquisita y gran precio.

↓ Que no haya innovado más con respecto a lo visto en PSOne.

10 **VALORACIÓN:** Divertido, completo, brillante... Un juego perfecto para todos los amantes del género.

Tour de France



Compañía: Konami **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ El atractivo modo Carrera y la licencia oficial del Tour de Francia.

↓ Desarrollo simple y repetitivo y discreta realización técnica.

6 **VALORACIÓN:** Si te gusta el ciclismo, aquí tienes una buena opción para disfrutarlo en casa.

VARIOS

MultiTap Playtogether

Distr.: Aplisoft Precio: 30,02 € (4.995 ptas.)

Los MT de PSOne no valen en PS2. Esta opción es más barata que la de Sony.

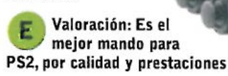


E **Valoración:** Por si quieres jugar acompañado.

Dual Shock 2

Distr.: Sony Precio: 28,79 € (4.990 ptas.)

Idéntico al de PSOne, pero con botones analógicos.



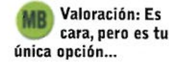
E **Valoración:** Es el mejor mando para PS2, por calidad y prestaciones

Memory Card 2

Distr.: Sony Precio: 42,01 € (6.990 ptas.)

La única tarjeta que te permite salvar partidas de juegos PS2.





MB **Valoración:** Es cara, pero es tu única opción...

G-Con 2

Distr.: Sony Precio: 33 € (5.490 ptas.)

La evolución de la G-Con, mucho más precisa gracias a su conexión USB.



E **Valoración:** Tu única y mejor opción en este género.

Inspire 5.1 5700

Distr.: Creative Precio: 438 € (72.900 ptas.)

Sonido 5.1 para tu PS2 de gran calidad y altas prestaciones. Incluye mando a distancia.

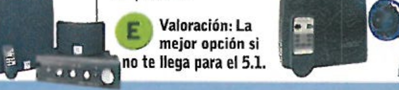


E **Valoración:** Gran relación de calidad y precio.

PS2000 Digital

Distr.: Creative Precio: 129 € (21.500 ptas.)

Emula el sonido 3D con una calidad que llega a sorprender.



E **Valoración:** La mejor opción si no te llega para el 5.1.

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- FINAL FANTASY X → 2.- METAL GEAR 2
→ 3.- RE. CODE: VERONICA X → 4.- SILENT HILL 2
→ 5.- DEVIL MAY CRY (PLATINUM)

Alone in the Dark

Compañía: Infogrames **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un survival horror de soberbia ambientación y gran calidad.

↓ La historia no engancha tanto como en un *Resident...* pero casi.

8 **VALORACIÓN:** Un juego perfecto para todos los que quieran pasar miedo con su consola.

Atlantis III

Compañía: Cryo **Precio:** 57,04 € (9.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una aventura gráfica pausada y sesuda de atractivos gráficos.

↓ Tiene una elevada dificultad y un ritmo lento. No es muy larga.

6 **VALORACIÓN:** Una gran opción si te gusta el género, aunque tienes que ser un jugador paciente.

Batman Vengeance

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 39,95 € (6.647 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La historia, la "bat-ambientación" y la variedad de los niveles.

↓ Problemas técnicos, como las cámaras, que afectan a la jugabilidad.

7 **VALORACIÓN:** Aventura sólida, con una acertada mezcla de géneros, ideal para fans del héroe.

Devil May Cry (Platinum)

Compañía: Capcom **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una aventura estilo Resident, pero mucho más rápida y original.

↓ Se hace corto, una versión PAL luce las dichosas bandas negras...

9 **VALORACIÓN:** Atrapará a cualquier amante de las aventuras de acción gracias a su espectacularidad.

Drakan

Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un juego de acción con tintes roleros en el que podemos volar en dragón.

↓ Los combates son repetitivos y le falta profundidad al desarrollo.

7 **VALORACIÓN:** Los toques roleros y el uso del dragón salvan a esta aventura de la monotonía.

Ecco The Dolphin

Compañía: Sega **Precio:** 59,05 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El fondo marino, sus habitantes, su belleza, el mismo Ecco...

↓ Exige mucha dedicación y el control es bastante mejorable.

7 **VALORACIÓN:** Excelente aventura que mezcla varios géneros. Para jugadores con tiempo y paciencia.

Final Fantasy X

Compañía: Square **Precio:** 69,99 € (11.513 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El mejor de la saga, una aventura única en todos los aspectos.

↓ Que no tenga las voces dobladas y la pésima conversión a PAL.

10 **VALORACIÓN:** Un auténtico imprescindible, una obra de arte que tienes que tener.

Giants: Citizen Kabuto

Compañía: Interplay **Precio:** 59,75 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años.



↑ Tres héroes distintos para una aventura original y variada.

↓ Técnicamente no está a la altura de su divertido desarrollo.

7 **VALORACIÓN:** Una gran aventura de acción, con mucho humor... si perdonas sus fallos técnicos.

Grandia II

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,04 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



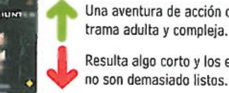
↑ Un RPG con una excelente historia y sistema de combates original.

↓ Está en inglés y técnicamente es un poco feote.

7 **VALORACIÓN:** Si te gusta el género y dominas el inglés, *Grandia II* es una excelente opción.

Head Hunter

Compañía: Sega **Precio:** 60 € (10.000 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una aventura de acción con una trama adulta y compleja.

↓ Resulta algo corto y los enemigos no son demasiado listos.

8 **VALORACIÓN:** Un interesantísima opción para los seguidores del género. Lástima que se haga corto.

Herdy Gerdy

Compañía: Eidos **Precio:** 59,99 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Aventura y estrategia en una original mezcla, con look de dibujo animado.

↓ El control podía ser mejor y la cámara te juega malas pasadas.

7 **VALORACIÓN:** Pese a su aspecto infantil, es un título complejo, original y variado que no defrauda.

Hitman 2

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Libertad de acción absoluta para enfrentarnos a variadas misiones.

↓ Las animaciones y el acabado de los personajes, un poco cuadradotes.

9 **VALORACIÓN:** Una gran aventura de acción que tiene en su variedad y longitud sus grandes bazas.

ICO

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

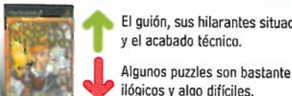
↑ La sensibilidad, los protagonistas, las animaciones, el sonido...

↓ Es excesivamente corto. ¿Lo habíamos dicho? Es muy corto.

8 **VALORACIÓN:** *ICO* es una experiencia única que toca la fibra sensible, ¡¡pero es demasiado corto!!

La Fuga de Monkey Island

Compañía: LucasArts **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.

↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 **VALORACIÓN:** Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.

Max Payne

Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El irresistible enfoque de la acción y el vistoso efecto "Bullet-Time".

↓ Los tiempos de carga. Además, no es demasiado largo.

8 **VALORACIÓN:** Un divertido y espectacular juego de acción que sorprende, pero que se hace corto.

Metal Gear Solid 2

Compañía: Konami **Precio:** 64,99 € (10.813 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



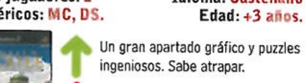
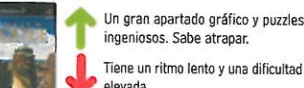
↑ Los Gráficos, el sistema de juego, la IA, la música... ¡¡todo es genial!!

↓ Que no esté doblado al castellano. Preferimos a Snake, no a Raiden.

10 **VALORACIÓN:** Por calidad técnica y por sistema de juego, es el mejor juego que hay ahora para PS2.

Myst III Exile

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Un gran apartado gráfico y puzzles ingeniosos. Sabe atrapar.

↓ Tiene un ritmo lento y una dificultad elevada.

6 **VALORACIÓN:** Un juego ideal para amantes de las aventuras gráficas que sean sesudos y pacientes.

Onimusha (Platinum)

Compañía: Capcom **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El espléndido aspecto gráfico y la velocidad y ritmo de juego.

↓ Se ha descuidado la faceta aventurera en favor de la acción.

8 **VALORACIÓN:** Aunque tenga más acción que aventura, es un juego irresistible y a buen precio.

Onimusha 2

Compañía: Capcom **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

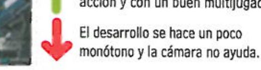
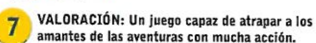
↑ Una aventura genial, mucho más larga que la primera. ¡Qué gráficos!

↓ Estéticamente se parece a la primera parte, por decir algo.

9 **VALORACIÓN:** Ideal para los que busquen una aventura a lo *Resident Evil*, pero con más acción.

Operation Winback (Precio Esp.)

Compañía: Koei **Precio:** 35,95 € (9.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años.

↑ Una aventura original, cargada de acción y con un buen multijugador.

↓ El desarrollo se hace un poco monótono y la cámara no ayuda.

7 **VALORACIÓN:** Un juego capaz de atrapar a los amantes de las aventuras con mucha acción.

Pirates. The Legend of Black Kat

Compañía: Westwood **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ Una curiosa aventura que mezcla la investigación y las batallas navales.

↓ Está en inglés, y como aventura deja que desear y es poco variada.

7 **VALORACIÓN:** Si buscas una idea original y te apetece afrontar espectaculares combates navales.

Prisoner of War

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.




↑ Un gran planteamiento para una aventura bien ambientada.

↓ Las cámaras. Algunos pueden echar de menos algo de acción.

7 **VALORACIÓN:** Una destacada opción, aunque no tenga acción y los gráficos sean mejorables.

Project Zero

Compañía: Wanadoo **Precio:** 49,99 € (8.317 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.

↑ Una aventura original, con una tétrica puesta en escena.

↓ Tu arma es una cámara de fotos, a lo mejor echas de menos una pistola...

8 **VALORACIÓN:** Original Survival Horror que se coloca a la altura de los mejores.

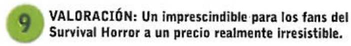
R.E. Code: Veronica X (Plat.)

Compañía: Capcom **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.

↓ No deja de ser la misma idea y no está doblado al castellano.



9 **VALORACIÓN:** Un imprescindible para los fans del Survival Horror a un precio realmente irresistible.

Shadow Hearts

Compañía: Virgin **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un juego de rol de inquietante argumento y originales innovaciones.

↓ Está en inglés y el desarrollo casi se limita a luchar.

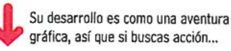
7 **VALORACIÓN:** Un RPG sin alardes técnicos y enfocado al combate, pero sabe cómo enganchar.

Shadow of Memories

Compañía: Konami **Precio:** 54,04 € (9.419 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una aventura muy original, con buen argumento y buenos gráficos.



↓ Su desarrollo es como una aventura gráfica, así que si buscas acción...

7 **VALORACIÓN:** Una aventura adictiva, original y diferente, aunque puede hacerse un poco corta.

Silent Hill 2

Compañía: Konami **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una terrorífica aventura con una ambientación de infarto.

↓ A la hora de "pasar miedo" no está a la altura de la primera parte.

9 **VALORACIÓN:** Si te gustan las aventuras con ambientación terrorífica, *Silent Hill 2* te encantará.

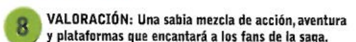
Soul Reaver 2

Compañía: Eidos **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una soberbia secuela con un gran argumento y mucha calidad.

↓ Esperábamos que se notara más el salto a PS2, sobre todo en gráficos.



8 **VALORACIÓN:** Una sabia mezcla de acción, aventura y plataformas que encantará a los fans de la saga.

The Thing

Compañía: Vivendi **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un Survival Horror innovador, que atrapa y sorprende.

↓ Los diseños de los enemigos son un poco simples.

9 **VALORACIÓN:** Innovando en el género, *The Thing* es la mejor alternativa a la saga *Resident Evil.*

MANDOS A DISTANCIA

Mando DVD Sony

Distr.: Sony Precio: 26,96 € (4.490 ptas.)

Incluye un CD para actualizar los Drivers de la consola, por lo que da muchas más opciones.

E **Valoración: Sin duda, el mejor y más completo. Si ves películas, no lo dudes.**

DVD Surfer

Distr.: Ardistel Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)



Un mando cómodo y de calidad, con buena recepción de señal.

B **Valoración: No tiene conector Dual Shock ni pilas. Bien por lo demás.**

DVD Thrustmaster

Distr.: Guillemot Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

Tiene soporte, pilas, funda antichoque, conector para Pad y correcta recepción.

MB **Valoración: Buena opción si el de Sony te parece caro.**

DVD Remote 3DZ

Distr.: Aplisoft Precio: 19,78 € (3.290 ptas.)



Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.

MB **Valoración: Buen precio y buena calidad.**

Spider-Man

Compañía: Activision **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Los movimientos, la variedad y el apartado gráfico. Está doblado.

↓ Algunos problemillas con la gestión de la cámara, pero nada grave.

8 **VALORACIÓN:** Todo el encanto de Spiderman en un juego que entusiasmará a los fans.

Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- VIRTUA FIGHTER 4
→ 2.- TEKKEN 4
→ 3.- TEKKEN TAG TOUR.

7 Blades

Compañía: Konami **Precio:** 57,04 € (9.491 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ La historia, la variedad en los combates y las armas.

↓ Algunos defectillos en los gráficos, como la presencia de niebla.

7 **VALORACIÓN:** Un beat'em up bien hecho, con encanto y con un buen hilo argumental de fondo.

Barbarian

Compañía: Titus **Precio:** 52,95 € (8.810 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ Una excelente ambientación. Poder jugar hasta cuatro a la vez.

↓ Sólo diez luchadores saben a poco. Le falta profundidad de juego.

7 **VALORACIÓN:** Jugabilidad, acción frenética y un potente multijugador. Lástima que se haga corto.

Bloody Roar 3

Compañía: Hudson **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.

↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

7 **VALORACIÓN:** *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2.*

Dead or Alive 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.



↑ Los escenarios, las luchadoras... y su nuevo precio.

↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT.*

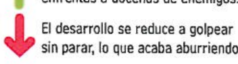
8 **VALORACIÓN:** *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Dynasty Warriors 3

Compañía: Koei **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N. D.



↑ Un beat'em up en el que te enfrentas a docenas de enemigos.



↓ El desarrollo se reduce a golpear sin parar, lo que acaba aburriendo.

6 **VALORACIÓN:** Un beat'em up para 2 jugadores, pero con un desarrollo tan monótono como siempre.

Eve of Extinction

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un beat'em de los de siempre, con un buen control y toque aventurero.

↓ Como todos los juegos del género, al final puede pecar de repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Las peleas multitudinarias tienen ritmo, y su toque aventurero aporta variedad.

Guilty Gear X

Compañía: Virgin **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años.



↑ Estética clásica 2D, con buenas animaciones y movimientos.

↓ El escaso número de luchadores y los largos tiempos de carga.

6 **VALORACIÓN:** Un título de corte clásico que se ha visto superado por los grandes del género.

Kengo (Precio Especial)

Compañía: Crave **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.

↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 **VALORACIÓN:** Su enfoque, siguiendo el código del honor japonés, engancha por su originalidad.

State of Emergency

Compañía: Take 2 **Precio:** 65,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un beat'em up con el planteamiento de *GTA III* e igual de "bestia".

↓ Que no tenga un modo Multijugador y ojito, que es para mayores.

8 **VALORACIÓN:** Si te gustan los beat'em up y el concepto y libertad de *GTA III*, no lo dudes.

Tekken 4

Compañía: Sony **Precio:** 69,99 € (11.645 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ Escenarios, personajes, el control, miles de movimientos...

↓ Le faltan modos de juego novedosos y luchadores. Alto precio.

9 **VALORACIÓN:** Como juego de lucha es el mejor, pero le falta originalidad y le sobra precio.

Virtua Fighter 4

Compañía: Sega **Precio:** 29,99 € (4.989 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ El carisma de los luchadores, la calidad gráfica, el selector de 60 Hz...

↓ Tiene un control menos complejo que el de *Tekken* y sólo 13 personajes.

9 **VALORACIÓN:** El mejor equilibrio calidad precio para un juego de lucha imprescindible. No lo dudes.

Tekken T. T. (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11 años.



↑ Es uno de títulos más impresionantes de PS2 y a un precio irresistible.

↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

9 **VALORACIÓN:** *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

UFC: Throwdown

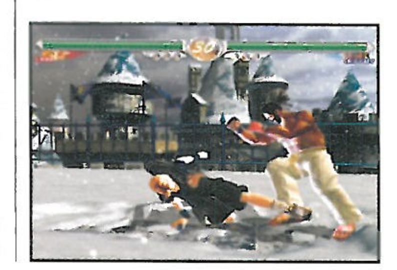
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Participar el la brutal UFC, donde no hay reglas. Su calidad gráfica.

↓ El sistema de control no permite que explotemos el estilo de lucha.

6 **VALORACIÓN:** No llega a la altura de los grandes, aunque es una experiencia de lucha diferente.



Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- JAK & DAXTER
- → 2.- GIFT
- → 3.- CRASH BANDICOOT

Crash Bandicoot The Wrath of Cortex
Compañía: Vivendi **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una nueva aventura de Crash con más retos y vehículos.
↓ Esperábamos más mejoras gráficas y menos errores de cámaras.

8 **VALORACIÓN:** Si te gustan las plataformas y los juegos de Crash, este juego te va a encantar.

Evil Twin (Precio Especial)
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Derrocha imaginación, tanto en el argumento como en los escenarios.
↓ Es muy difícil. El impreciso control y las cámaras no ayudan nada.

7 **VALORACIÓN:** Un plataformas imaginativos, pero con algunos defectos importantes y es muy difícil.

Gift
Compañía: Cryo **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.
↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 **VALORACIÓN:** Original, largo, brillante y complejo. Un gran plataformas, aunque difícil.

Jak & Daxter (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Un genial plataformas aventurero con un pasmoso despliegue técnico.
↓ No tiene tanta personalidad como Crash, pero por lo demás...

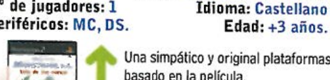
9 **VALORACIÓN:** Un juego variado, divertido, impactante e innovador. No te lo pierdas.

Klonoa 2 Lunatea's Veil
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Un plataformas entretenido y bonito que conserva lo bueno del anterior.
↓ No es totalmente 3D y te resultará fácil si eres un habitual del género.

6 **VALORACIÓN:** Un bonito y divertido plataformas, aunque facilón si se te da bien esto de saltar.

Monstruos S.A.
Compañía: Sony **Precio:** 49,95 € (8.310 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



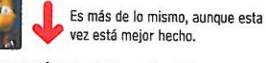

↑ Una simpático y original plataformas basado en la película.
↓ Es un juego fácil y con un sistema de juego que se hace repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Si eres un experto en el género lo encontrarás fácil. Ideal para los más jóvenes.

Rayman Revolution
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

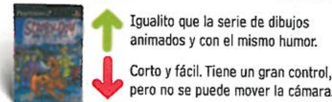


↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.
↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.



7 **VALORACIÓN:** Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.

Scooby Doo & The Night of 100 Frights
Compañía: THQ **Precio:** 49,95 € (8.310 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Igualito que la serie de dibujos animados y con el mismo humor.
↓ Corto y fácil. Tiene un gran control, pero no se puede mover la cámara.

7 **VALORACIÓN:** Un plataformas entretenido y divertido, aunque resultará fácil a los más hábiles.

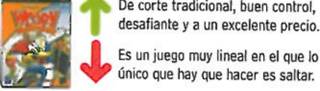
Taz Wanted
Compañía: Infogrames **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La simpatía de su protagonista y el atractivo de sus gráficos.
↓ Su sencillo desarrollo termina por hacerse repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Un entretenido plataformas que suple su sencillez con un ritmo frenético.

Woody Woodpecker
Compañía: Cryo **Precio:** 29,99 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ De corte tradicional, buen control, desafiante y a un excelente precio.
↓ Es un juego muy lineal en el que lo único que hay que hacer es saltar.

6 **VALORACIÓN:** Su desarrollo poco variado sólo le hace apto para incondicionales de las plataformas.

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- GRAN TURISMO 3 → 2.- GTA III
- → 3.- COLIN MCRAE RALLY 3. → 4.- BURNOUT 2
- → 5.- WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

18 Wheeler
Compañía: Acclaim **Precio:** 57,04 € (9.491 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Perfecta conversión de la recreativa, directa y divertida.
↓ Se hace demasiado corto, y técnicamente no aporta nada.

6 **VALORACIÓN:** Conducir camiones es divertido, pero no es una diversión que dure demasiado.

Burnout 2
Compañía: Acclaim **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



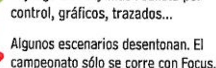
↑ Un arcade frenético, espectacular y con muchos modos de juego.
↓ La música podría ser más cañera. El control es sencillo, simple.

9 **VALORACIÓN:** Un arcade imprescindible para los amantes de la velocidad sin complicaciones.

Colin McRae 3
Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El juego de rally más realista por control, gráficos, trazados...
↓ Algunos escenarios desentonan. El campeonato sólo se corre con Focus.



9 **VALORACIÓN:** Es el mejor y más realista juego de rally del mercado. No te lo puedes perder.



Crazy Taxi (Precio Especial)
Compañía: Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una excelente conversión del arcade con un ritmo trepidante.
↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Aunque limitado, hacer el loco con el taxi es muy divertido y más por este precio.

F-1 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Es el simulador más realista. Largo en opciones y modos de juego.
↓ Sólo los más expertos le sacarán todo el jugo. No está traducido.

8 **VALORACIÓN:** Un simulador riguroso, duradero y con un sólido apartado técnico. Una gran opción.

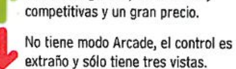
F-355 Challenge
Compañía: Sega **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Conducir el espectacular F-355, que esta recreado con todo detalle.
↓ Un acabado gráfico correcto, pero simple. Sólo se corre con el F-355.

7 **VALORACIÓN:** Un simulador para puristas de la conducción y fans de Ferrari.

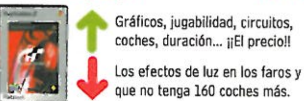
Formula One 2001 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.950 ptas.)
Nº de jugadores: 1-16 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.

↑ Su calidad gráfica, carreras muy competitivas y un gran precio.
↓ No tiene modo Arcade, el control es extraño y sólo tiene tres vistas.

8 **VALORACIÓN:** Aunque no es un simulador puro, su calidad y emoción le colocan entre los mejores.

Gran Turismo 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... ¡¡El precio!!
↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

10 **VALORACIÓN:** *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.

Freekstyle
Compañía: EA Big **Precio:** 64,95 € (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Motocross en plan arcade, muy espectacular y divertido.
↓ Es demasiado parecido al snow de *SSX*, pero limitado por las motos.

7 **VALORACIÓN:** Le falta originalidad, pero es una trepidante y divertida experiencia.

Gran Turismo Concept 2002
Compañía: Sony **Precio:** 39,99 € (6.660 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Más *Gran Turismo*, esta vez con coches de ensueño en el garaje.
↓ El modo principal es muy, muy corto y no aporta nada a *GT3*.

8 **VALORACIÓN:** Los fans de *GT3* pueden probar 95 coches nuevos, aunque como juego es corto.

Los Autos Locos
Compañía: Infogrames **Precio:** 51,03 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Un arcade con mucho sentido del humor, largo y muy bonito.
↓ Algunos circuitos son tan retorcidos que pueden llegar a desesperar.

8 **VALORACIÓN:** Un divertido y completo arcade, con estética "cartoon" y pensado para durar.

GTA III

Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La variedad de las misiones, los gráficos, la libertad de acción...

↓ Es una pena que no esté doblado. Y, mucho ojo, es muy violento.

10 **VALORACIÓN:** Es como un *Driver* pero a lo bestia, con muchísimas más posibilidades. Genial.

Lotus Challenge

Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Todos los modelos Lotus muy bien recreados y muchos modos de juego.

↓ Los circuitos son un poco sosos y cuesta cogerle el truco.

7 **VALORACIÓN:** No es comparable a *GT3*, pero es una gran opción gracias a su realismo y jugabilidad.

Moto GP 2

Compañía: Namco **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La sensación de velocidad, el nuevo botón de acción, el modo Desafío...

↓ Siguen faltando algunos circuitos de la temporada oficial.

8 **VALORACIÓN:** *Moto GP 2* es el mejor juego de motociclismo de PS2, aunque sigue teniendo fallos.

MX 2002

Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La física, el comportamiento de las motos, el apartado gráfico.

↓ Los circuitos son muy simples y no es fácil ejecutar las acrobacias.

6 **VALORACIÓN:** Un juego de motocross correcto en el que se echan en falta más pistas y opciones.



Need for Speed: Hot Pursuit 2

Compañía: EA **Precio:** 64,95 € (10.805 ptas.)
Nº de jugadores: -2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Los mejores deportivos, un estilo de juego directo y mucha variedad.

↓ A los más expertos le puede durar poco. Algunas pegas gráficas.

8 **VALORACIÓN:** Un juego de carreras que busca la diversión ante todo y con un resultón aspecto.

Pro Race Driver

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Un original modo Historia y una gran oferta de coches y circuitos.

↓ Gráficamente tiene fallos, como un molesto "popping".

8 **VALORACIÓN:** Carreras trepidantes que enganchan por su ritmo y logran que perdones los fallos gráficos.

Pro Rally 2002

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 42,95 € (7.146 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un juego de rally correcto, variado de tramos y coches.

↓ Un apartado gráfico normalito y un control bastante duro.

6 **VALORACIÓN:** Un correcto juego de rally, pero que no llega al nivel de otros títulos del género.

Rally Championship

Compañía: SCI **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su estilo arcade, pensado para disfrutar desde la primera partida.

↓ Como es muy asequible, a los más expertos les durará poco.

7 **VALORACIÓN:** Un arcade de rallies divertido y largo, aunque tan asequible que puede saber a poco.

Riding Spirits

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La enorme cantidad de motos y componentes reales que incluye.

↓ Su sistema de conducción no es ni arcade ni simulación.

7 **VALORACIÓN:** Una buena opción si te gustan las motos reales, pero el control no termina de cuajar.

Shox

Compañía: EA Big **Precio:** 69,95 € (11.638 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El rally en clave arcade, con carreras originales y divertidas.

↓ Podría tener más modos de juego. Recuerda: es un arcade.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade explosivo, fresco y muy espectacular, ideal si buscas diversión directa.

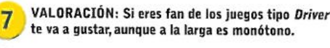
Smuggler's Run 2

Compañía: Take 2 **Precio:** 60,04 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Ser un contrabandista y recorrer enormes escenarios agrestes.

↓ La mecánica es simple y repetitiva, lo que a la larga termina cansando.



7 **VALORACIÓN:** Si eres fan de los juegos tipo *Driver* te va a gustar, aunque a la larga es monótono.

Spy Hunter (Precio Especial)

Compañía: Midway **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.

↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

8 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.

Stuntman

Compañía: Infogrames **Precio:** 49,99 € (8.317 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Un arcade diferente y original en el que debemos grabar películas.

↓ Realizar todo tipo de acrobacias puede ser repetitivo.

8 **VALORACIÓN:** Si buscas algo más que carreras, *Stuntman* te aportará espectaculares novedades.

Twisted Metal Black

Compañía: Sony **Precio:** 57,05 € (9.492 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Conducir con el objetivo de destruir a otros vehículos tiene su gracia.

↓ Jugando solo pierde bastante y te tiene que gustar el género.

6 **VALORACIÓN:** Aunque resulta divertido, su limitado desarrollo termina haciéndolo monótono.

V-Rally 3

Compañía: Infogrames **Precio:** 54,99 € (9.150 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Mantiene un gran nivel en gráficos y sonido. Divertido modo principal.

↓ La física de los coches es muy exagerada. Pocos modos de juego.

8 **VALORACIÓN:** Un exigente simulador de rallies que pese a sus pegas no defraudará a ningún "piloto".

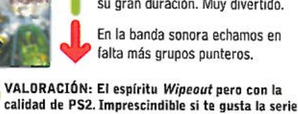
Wipeout Fusion

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El salto cualitativo a nivel gráfico y su gran duración. Muy divertido.

↓ En la banda sonora echamos en falta más grupos punteros.



8 **VALORACIÓN:** El espíritu *Wipeout* pero con la calidad de PS2. Imprescindible si te gusta la serie.



World Rally Championship

Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Un simulador de rally con la licencia oficial, gran calidad y fácil control.

↓ Sólo tiene 7 coches a elegir y presenta largos periodos de carga.

9 **VALORACIÓN:** Tiene todo lo que necesita un simulador: realismo, espectáculo y buen control.

Inteligencia

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- COMMANDOS 2

→ 2.- KURI KURI MIX

→ 3.- SUPER BUST A MOVE

Army Men RTS

Compañía: 3DO **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Un juego de estrategia en tiempo real, sencillo y sin complicaciones.

↓ Es sencillote y poco profundo. A los expertos les durará poco.

7 **VALORACIÓN:** Una buena opción a la que algunos podrán echar en cara su falta de complejidad.

Commandos 2

Compañía: Pyro **Precio:** 54,95 € (9.143 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ Un genial juego de estrategia, muy bien ambientado, divertido, largo...

↓ Hacerse con el control es difícil y su dificultad resulta muy elevada.

9 **VALORACIÓN:** El mejor juego de estrategia. Con una calidad técnica apabullante y muy divertido.

Kuri Kuri Mix

Compañía: Empire **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.

↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.

8 **VALORACIÓN:** Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.

Manager de Liga 2002

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La variedad en equipos reales y opciones. Muy completo y actualizado.

↓ Algunas gestiones no son lógicas y que no te gusten estos juegos.

8 **VALORACIÓN:** Te permite dirigir un club de fútbol en todos los aspectos. Ideal si te gusta el tema.

Ring of Red

Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.

↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 **VALORACIÓN:** Un título de estrategia por turnos original y bien realizado que no defraudará.

Super Bust A Move (Precio Esp.)

Compañía: Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.

↓ Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

7 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.

Tetris Worlds

Compañía: THQ **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es el Tetris y con eso se dice todo: adicción y horas de diversión

↓ No deja de ser el mismo concepto de siempre, sin mejoras gráficas.

6 **VALORACIÓN:** Si eres un apasionado de los puzzles, tienes que tener un Tetris, aunque visualmente...

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- TIME CRISIS 2
→ 2.- BALDUR'S GATE: D...
→ 3.- VAMPIRE NIGHT

Circus Maximus

Compañía: THQ **Precio:** 62,95 € (10.473 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años



↑ Curiosa mezcla entre carreras de cuádrigas y peleas.

↓ Se termina haciendo repetitivo pese a sus muchos modos de juego.

6 **VALORACIÓN:** Ideal para los que busquen juegos originales y diferentes. Una divertida locura.

Conflict Desert Storm

Compañía: SCI **Precio:** 59,59 € (9.974 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Acción bélica de variado desarrollo, con muchas armas, vehículos...

↓ Muestra defectos técnicos como niebla y pobres animaciones.

7 **VALORACIÓN:** Si te gustan los juegos de guerra, con éste vas a disfrutar de lo lindo.

Giants: Citizen Kabuto

Compañía: Interplay **Precio:** 59,75 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Tres héroes distintos para una variada y original aventura.

↓ Técnicamente no está a la altura de su su variado y divertido desarrollo.

7 **VALORACIÓN:** Un juego de acción con aventura, variedad, diversión... si perdonas sus fallos técnicos.

Police 24/7

Compañía: Konami **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P, R. **Edad:** N.D.



↑ Conectar una cámara USB para que detecte tus movimientos.

↓ Si no usamos la cámara, es un arcade de pistola normalito.

6 **VALORACIÓN:** Una gran conversión de la recreativa, muy original y divertida si usas cámara.

Silent Scope 2

Compañía: Konami **Precio:** 63,04 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, LC. **Edad:** +13 años.



↑ La conversión del arcade, muy original y divertido.

↓ Se hace demasiado corto y no se puede jugar con pistola.

6 **VALORACIÓN:** Su propio concepto arcade hacen de él un juego muy corto. Para fanáticos del género.

Vampire Night

Compañía: Namco/Sega **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Bien realizado y muy divertido y jugable. Los modos especiales.

↓ El doblaje flojea y, como siempre, el modo principal se queda corto.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade de pistola muy divertido y con un buen acabado. Eso sí, por debajo de *TC2*.

Baldur's Gate: Dark Alliance

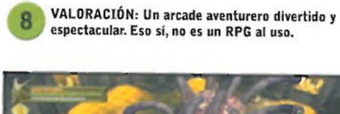
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15



↑ Acción con base de rol y con un brillante apartado gráfico y sonoro.

↓ Esperábamos que fuera un juego de Rol, pero es más un arcade.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade aventurero divertido y espectacular. Eso sí, no es un RPG al uso.





Dino Stalker

Compañía: Capcom **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +15 años



↑ Una buena ambientación para un juego de pistola en plan aventura

↓ Es muy corto y el control con la pistola resulta lioso.

7 **VALORACIÓN:** Gustará a los amantes del gatillo pese a sus defectos gráficos y peculiar control.

Legion: Legend of Excalibur

Compañía: Virgin **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Mezcla de rol y acción, original, divertido y con mucha miga.

↓ El apartado técnico le hace perder enteros, al afectar a la jugabilidad.

7 **VALORACIÓN:** Similar a *Baldur's Gate*, pero con más sorpresas. Eso sí, gráficamente no da la talla.

Rayman M

Compañía: THQ **Precio:** 63,08 € (10.495 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Echar carreras o competir a tiro limpio con tres amigos más.

↓ Pese al atractivo de los personajes, jugando solo pierde todo el encanto.

6 **VALORACIÓN:** Un juego perfecto si lo que quieres es jugar en compañía. Si vas a jugar solo...

Time Crisis 2

Compañía: Namco **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años.



↑ Modos de juego y retoques gráficos que mejoran la recreativa.

↓ Como todos los de su género, el modo principal se hace algo corto.

9 **VALORACIÓN:** Las novedades que aporta le convierten en un imprescindible del género.



VOLANTES

Freekstyler Bike

Distr.: Guillemot Precio: 92,95 € (15.465 ptas.)

Un excelente calidad y opción de "tumbar" la moto.

B **Valoración:** Prestaciones muy buenas, pero algo caro.

Fanatec Speedster 2

Distr.: Sony Precio: 78,07 € (12.990 ptas.)

Sony lo puso a la venta con *Formula One*, con el que va a las mil maravillas.



MB **Valoración:** Un excelente volante compatible con las dos PS.

Ferrari Force Feedback

Distr.: Guillemot Precio: 180,24 € (29.990 ptas.)

Es USB, tiene Force Feedback, un diseño increíble y pedales analógicos.



E **Valoración:** Un lujo, por precio y calidad.

360 Modena

Distr.: Guillemot Precio: 71,52 € (11.900 ptas.)

Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.



E **Valoración:** Gran relación calidad/precio.

Endgame

Compañía: Planeta **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Tiene una duración superior al resto de los arcades de pistola.

↓ Gráficamente es muy mejorable. No aporta nada al género.

7 **VALORACIÓN:** En la más pura línea *Time Crisis 2*, pero más feote. Si te gusta el género, lo disfrutarás.

Fur Fighters

Compañía: Acclaim **Precio:** 57,04 € (9.491 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años

↑ Mezcla acción, plataformas y aventura con mucho humor.

↓ Demasiado difícil en algunos puntos y con una cámara poco fiable.

7 **VALORACIÓN:** Una explosiva combinación de géneros que sabe hacerse muy divertida.

Men in Black 2: Alien Scape

Compañía: Infogrames **Precio:** 44,95 € (7.480 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Muchas acción, muchos tiros y muchos aliens desternillantes.

↓ Un desarrollo lineal, poco variado y con gráficos normalitos.

6 **VALORACIÓN:** Si eres un fan de los Men in Black te gustarás. Si no, hay mejores opciones.

Ninja Assault

Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Un arcade de pistola extenso y trepidante como pocos.

↓ El apartado gráfico es mejorable y el doblaje es francamente flojo.

8 **VALORACIÓN:** Una gran opción en el género gracias a lo divertido y largo que resulta.

PSOne

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- METAL GEAR SOLID
→ 2.- FINAL FANTASY IX
→ 3.- GRAN TURISMO 2

Final Fantasy IX (Plat.)

Compañía: Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.

↓ Que no vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 **VALORACIÓN:** Si quieres disfrutar de un juego de rol único, tienes que tenerlo. Y más a este precio.

Gran Turismo 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años

↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...

↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 **VALORACIÓN:** Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

Metal Gear (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 14,96 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.

↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

10 **VALORACIÓN:** Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Resident Evil 2 (Platinum)

Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Sustos, acción, puzzles, argumento, en un combinado irrepetible.

↓ Como casi todos los *Resident Evil*, su duración, pese a los 2 "protas".

10 **VALORACIÓN:** No es tan siniestro como *Silent Hill*, pero como aventura de terror es de lo mejor.

Silent Hill (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. El miedo que se pasa.

↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 **VALORACIÓN:** Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

¡Ahórrate 6 euros!

en cada juego que te compres

3 Euros de descuento





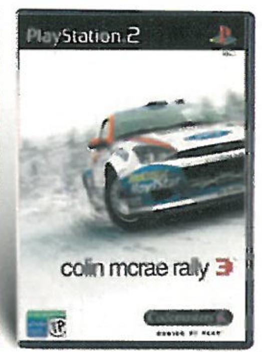
3 Euros de descuento





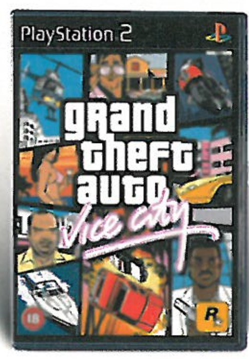


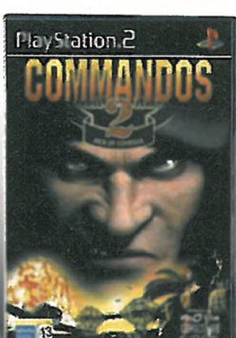












¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- **EN LA TIENDA:** Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de setenta tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- **POR CORREO:** Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar a la siguiente dirección: CentroMAIL. Camino de Hormigueras, 124. Portal 5. 28031 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.



CUPÓN DE PEDIDO Play2

- Este descuento sólo será aplicable en los artículos de PS2 cuyo PVP supere los 49, 99 €. En el caso de productos PSOne, el descuento a realizar será de 3 euros, en artículos que superen los 36 €.
- Oferta no acumulable a otras promociones de CentroMAIL.
- Oferta válida hasta 15 de noviembre de 2002.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....

Provincia .... C.Postal .... Teléfono .... NIF ....

Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO	PVP* RECOMENDADO	DESCUENTO* CENTRO MAIL	DESCUENTO* PLAYMANÍA	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA
TOTAL €				

* Precios en euros



Forma de pago ☐ Contra reembolso Urgente (España peninsular 3,58 € Baleares 4,78 €)

Compañía **Virgin** | Género **Plataformas** | Fecha prevista **22 de noviembre**

El equilibrio perfecto entre la acción y las plataformas

HAVEN: CALL OF THE KING

Si pensabas que *Ratchet & Clank* iba a ser el JUEGO de plataformas de estas navidades, ve haciendo hueco en tu estanteria para *Haven: Call Of The King*...





Si eres de los que pensabas que Sony tenía en exclusiva los mejores plataformas de PS2, (léase *Jak & Daxter* o *Ratchet & Clank)*, vete olvidándolo. Ahora se suma Virgin a la fiesta, quien nos va a acercar el último proyecto de Traveler´s Tales, un grupo conocido por haber explotado licencias de películas de Disney como "Toy Story" o "Bichos".

Haven nos contará la leyenda de un inimitable hombre destinado a acabar con el reinado de un malvado tirano, que tiene envenenados a todos sus súbditos para obligarlos a que trabajen para él a cambio del antídoto. Haven, que así se llama el protagonista, huirá del tirano para descubrir si es el elegido, y se embarcará en una apasionante aventura en solitario (ya está bien de tanta pareja de protagonistas...) por todo tipo de entornos y planetas.

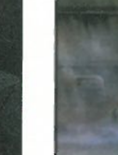
Según sus creadores, *Haven* se ha concebido como una experiencia de juego más completa y compleja que la que ofrecen todos los plataformas convencionales, ya que combinará fases de conducción, disparos o puzzles de una manera tan natural como necesaria para progresar en el juego. Nos explicamos. En *Haven*, entre otras muchas cosas, tendremos que controlar una cápsula espacial en caída libre, pilotar todo tipo de naves o ponernos a los mandos de un cañón, acciones que son necesarias para progresar en el argumento, es decir, no son un mero minijuego para pasar el rato.

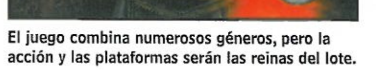
Este variado desarrollo estará arropado por una puesta en escena impecable, una duración de casi 60 horas de juego y un tono de juego un poco más maduro que el de los mencionados títulos de Sony.

No hace falta que os digamos que *Haven* nos ha encantado y que promete ser toda una bomba estas navidades.

LA CLAVE	*Jak & Daxter y Ratchet & Clank* son títulos excepcionales, pero *Haven* promete ser mucho más variado, largo e inteligente.	PRIMERA IMPRESIÓN	E

En *Haven* pilotaremos todo tipo de artefactos mecánicos, como este Quad todoterreno.





El juego combina numerosos géneros, pero la acción y las plataformas serán las reinas del lote.



Técnicamente pondrá en pantalla geniales efectos visuales, como estas transparencias.

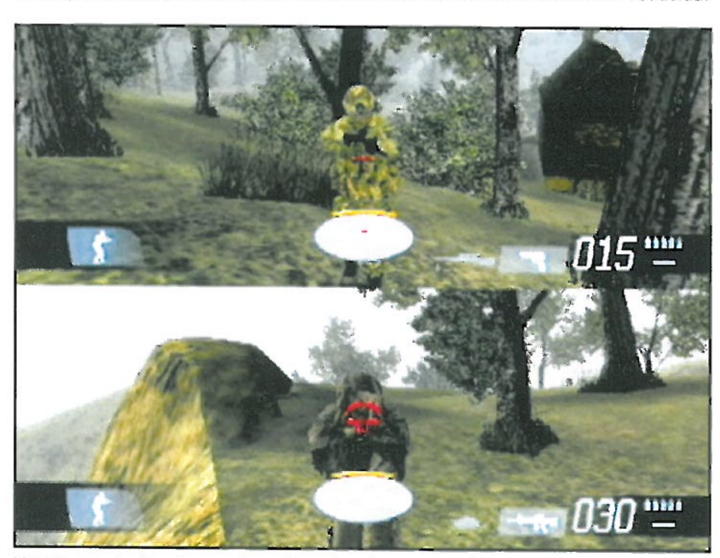
Compañía **Ubi Soft** | Género **Shoot'em up** | Fecha prevista **22 de noviembre**

En mitad del campo de batalla

GHOST RECON

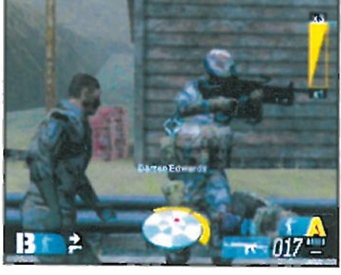
Basado en las novelas de Tom Clancy, el nuevo juego de Ubi Soft supondrá el acercamiento más realista al género de los shooters subjetivos.

A las ediciones de este año de *FIFA* y *Esto es Fútbol* vendrá a sumarse el mes que viene el nuevo *Pro Evolution Soccer*. ¿Y qué novedades traerá? Pues su sistema de juego de siempre corregido y ampliado, y algunas mejoras en sus modos de juego característicos, así como un nuevo apartado sonoro.
Y es que los chicos de Konami TYO están tan seguros de la solidez de su sistema de juego que no van a variar practicamente nada. Pero eso sí, están corrigiendo algunas "cosillas" de su antecesor, como por ejemplo, el tiempo de respuesta de los jugadores a nuestras órdenes, que se va a reducir, de tal forma que ahora podremos corregir antes su trayectoria o efectuar disparos al primer toque con más garantías.
La parcela sonora sí que va a sufrir cambios importantes. La banda sonora de Queen pondrá la emoción necesaria mientras que el sonido ambiente va a ser mejor que nunca. También mejorarán los comentarios, aunque sin alardes.
En cuanto a las opciones, encontraremos los mismos modos de juego que su antecesor (aunque la Liga Master se ha mejorado), y 8 clubes más para elegir. Lamentablemente, en la beta que tenemos las plantillas no están actualizadas y los nombres de los equipos son imaginarios, algo que esperamos sea corregido para que la nota final de este excelente simulador de fútbol no se vea reducida.



El modo para dos jugadores se desarrolla en los mismos escenarios que recorremos en el modo principal, por lo que habrá que intentar memorizar al máximo las localizaciones.





LA CLAVE Mezcla de acción y estrategia que recrea el peligro de un conflicto real. Sólo le falta limar asperezas técnicas. **PRIMERA IMPRESIÓN** MB

Compañía **THQ** | Género **Shoot'em up** | Fecha prevista **18 de noviembre**

Otra vuelta de tuerca al Geomod

RED FACTION 2

THQ y Volition regresan a los 128 bits de Sony con la secuela de su aclamado shoot´em up subjetivo.



El motor gráfico Geomod seguirá siendo la seña de identidad en esta secuela, ya que podremos destrozar gran parte de los escenarios, como estas torretas.





Quien más y quien menos recuerda la primera entrega de *Red Faction*, un original shooter en el que encarnábamos a un minero en pleno levantamiento contra el poder. Su secuela sólo va a tener en común con su antecesor un elemento: el motor gráfico Geomod, que permite destrozar partes del escenario a nuestro antojo.

Así, el argumento nos meterá en el papel de un policía en la difícil misión de detener a un dictador. Para ello dispondremos de la ayuda de otros personajes, que nos darán fuego de cobertura o pondrán en práctica su habilidad con los ordenadores para, por ejemplo, abrirnos puertas. Por si esto fuera poco, contaremos con más de 15 armas y el siempre útil Geomod, con el que podremos romper paredes, suelos, techos y otras partes del escenario para avanzar.

Por lo demás, *Red Faction* tiene un inmejorable aspecto, aunque técnicamente ya hemos visto títulos muy superiores, como por ejemplo, *Medal Of Honor*.

LA CLAVE *Red Faction 2* no revolucionará en la misma medida que su antecesor, pero será muy variado, divertido y con posibilidades. **PRIMERA IMPRESIÓN** MB

Compañía **Square** | Género **Juego de Rol de acción** | Fecha prevista **20 de noviembre**

Dos universos irrepetibles, por fin juntos en un juego

KINGDOM HEARTS

¿Quién no ha visto "Bambi", "Blancanieves" o "La Cenicienta"? ¿Y oído hablar de *Final Fantasy*? Pues imagina lo mejor de estos dos universos en un juego.



Un milagro de este calibre sólo ha sido posible gracias a un acuerdo sin precedentes en la historia de los videojuegos: Disney y Square han puesto en común lo mejor de sus factorías para crear un juego de rol de acción único, en el que tendrán un papel estelar los personajes de Disney y el buenhacer de Square a la hora de programar para PS2.

La historia nos presentará a Sora, un joven destinado a salvar el Reino Mágico de Disney de la amenaza de las sombras, quienes han sometido a los habitantes del lugar con un resquicio de maldad para crear un ejército que, poco a poco, está dominando la totalidad del reino. Hasta el propio Mickey Mouse, el monarca del Reino Mágico, ha caído en el intento de detener a las sombras. Menos mal que su Llave Mágica, con la que puede acceder a cualquier mundo, ha escogido a Sora como el salvador...

Ante semejante situación, Sora tendrá que embarcarse en un largo viaje en el que conocerá a Pluto, Donald, Goofy, Tarzán y otros muchos personajes Disney, que se unirán a él según vaya a accediendo a los distintos mundos que compondrán el juego y que, curiosamente, cada uno corresponderá con un clásico de la filmografía Disney.

Sin duda, lo más espectacular del juego será la fidedigna representación de todos los personajes y escenarios de las películas, aunque tampoco apunta malas maneras el sistema de juego, infinitamente más dinámico que el de la saga *Final Fantasy* y el argumento, que combinará las historias de Disney con la fabulosa cadencia narrativa de Square.

En fin, un juego que a nosotros ya nos ha conquistado el corazón por sus impresionantes gráficos y por su desarrollo, variado y divertido como el de pocos juegos de rol de acción.

LA CLAVE ¿Habías soñado con tener un juego con lo mejor de Disney y Square en un mismo DVD? *Kingdom Hearts* es eso y mucho más. **PRIMERA IMPRESIÓN**





La recreación de los personajes va a ser uno de sus puntos fuertes.



Siendo un juego de rol de acción podremos realizar muchas acciones, como empujar, nadar o saltar.



Nosotros sólo controlaremos a Sora; de nuestros acompañantes se encargará la consola.



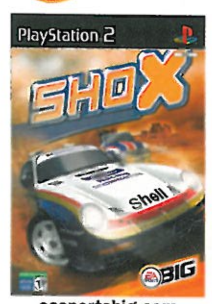




Lánzate a una vertiginosa competición de coches de rally en los circuitos más salvajes.







easportsbig.com

Compañía **Capcom** | Género **Velocidad** | Fecha prevista **27 de noviembre**

Velocidad a ritmo de dibujo animado

AUTO MODELLISTA

Capcom intentará hacerle la competencia a *Gran Turismo* con un juego de prestaciones similares, pero con un original "look" radicalmente distinto.



El reinado de la saga *Gran Turismo* en los simuladores sigue vigente y con visos de no cambiar. ¿Y qué pueden hacer las demás compañías? Pues muy fácil: innovar.

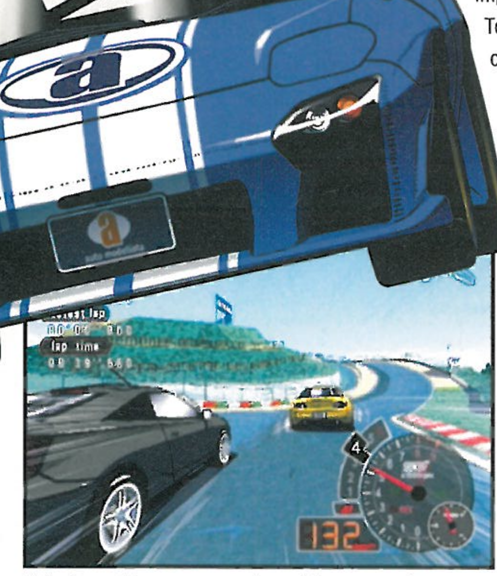
La primera en abordar la velocidad desde una perspectiva diferente ha sido Capcom, que en lugar de medirse de igual a igual con Polyphony, va a optar por una estética "cartoon" para su primer simulador riguroso. Así, pese a su "alegre" apariencia, *Auto Modellista* va a contar con los principales modelos de los fabricantes más importantes de Japón, como Toyota, Subaru o Mitsubishi, y con un montón de opciones mecánicas para retocar y adaptar los vehículos a nuestro gusto, desde el sistema de frenada o la altura del chasis a detalles como la pegatina que queremos en el capó.

En total ofrecerá dos modos de juego principales, Arcade y Garaje, que serán los equivalentes de los dos modos principales de la saga *GT*. Cada uno de ellos ofrecerá retos distintos, ya que en el primero competiremos por pura diversión, mientras que en el segundo, participaremos en todo tipo de torneos y campeonatos, conseguiremos nuevos coches y piezas y dispondremos de todas las opciones mecánicas.

En esta primera toma de contacto, lo que menos nos ha gustado ha sido el control, bastante más duro de lo normal en un juego de velocidad, pero después de unas horas, uno se acostumbra. Por lo demás, visualmente promete ser la "repera" y ofrecerá una gran sensación de velocidad y unas repeticiones que no tendrán nada que envidiar a las de la saga *GT*. En suma, una buena alternativa.

LA CLAVE | No os dejéis engañar por su aspecto: pese a los "dibujines", *Auto Modellista* va a ser un simulador en toda regla. | **PRIMERA IMPRESIÓN**

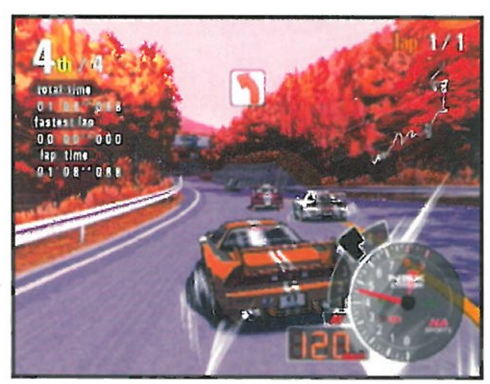




Todos los modelos que aparecerán en el juego son reales, y pertenecen a las firmas japonesas del automóvil más importantes.



Auto Modellista estará plagado de detalles de calidad, como las explosiones del motor o los espectaculares roces de carrocería.



Por el momento, el control es lo que menos nos ha gustado de *Auto Modellista*, ya que cuesta acostumbrarse a su dureza.

Acompaña a Legolas, Aragorn y Gimli en su fantástico viaje a la Tierra Media.
La aventura comienza el 5 de Noviembre.

La Tierra Media se encuentra al borde de la destrucción.

Únete a la Comunidad o sumérgete en la oscuridad.









Lucha como Aragorn, Legolas o Gimli, cada uno con sus propios estilos de combate y habilidades que podrás mejorar.

Lucha contra los diabólicos acólitos de Sauron, el Trol de las Cavernas, los Espectros del Anillo y los Uruk-Hai, desde las Minas de Moria hasta el Abismo de Helms.

A lo largo de esta épica aventura disfrutarás de entrevistas exclusivas con los actores, escenas de la película Las Dos Torres y la banda sonora original de La Comunidad del Anillo.



PlayStation 2



NEW LINE CINEMA





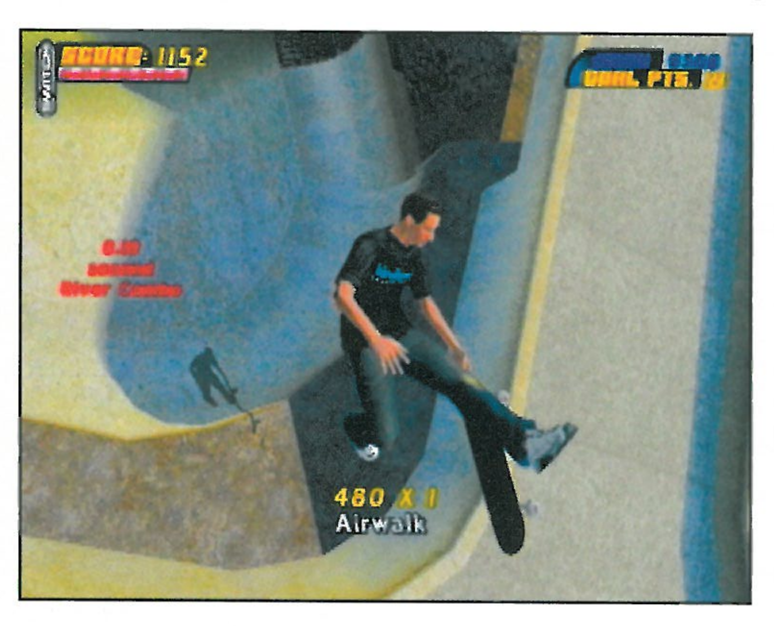
espana.ea.com

Compañía **Activision** | Género **Deportivo** | Fecha prevista **25 de noviembre**

Nuevos aires para el astro del monopatín

TONY HAWK´S PRO SKATER 4

Quien lo iba a decir: el skate se ha vuelto un deporte de masas y con cada nueva entrega, crece el número de adeptos. La cuarta parte no va a ser menos.



Tony Hawk ha pasado de ser un desconocido a ser sinónimo de diversión, y de fuertes ingresos para Activision, quien ha asegurado su fichaje en exclusiva hasta el 2015... Con cada nueva entrega, la saga *THPS* ha evolucionado en un sentido u otro, ya sea en jugabilidad, técnica o gráficos, y esta cuarta entrega no va a ser una excepción. De hecho, en la primera beta que hemos recibido ya se respira cierto tono de ruptura con las anteriores entregas, y los cambios van a afectar incluso al planteamiento del modo Carrera, la estrella del juego, y por extensión, la razón de ser de la saga.

En *THPS4* dispondremos de 8 nuevos escenarios, que serán hasta 3 y 4 veces más grandes que los de su antecesor, y estarán ambientados en "vivarachas" ciudades, parques zoológicos y otros lugares poco habituales para practicar el skate. Y aquí es donde entra en juego el modo Carrera, que es el que mayor número de novedades va a concentrar. Para empezar, no habrá indicador de tiempo, y dispondremos de plena libertad para recorrer los escenarios y hablar con los viandantes, que son quienes nos propondrán los retos (una media de 25 por escenario). Así, aparte de los típicos records de puntos, recoger las letras que forman la palabra SKATE y otros viejos conocidos, encontraremos pruebas mucho más novedosas, como recoger las letras de la palabra COMBO en una única pirueta.

Por último, gráficamente *THPS4* no supondrá un salto tan grande como lo fue *THPS3*, pero ofrecerá un acabado muy superior y unos escenarios más detallados, grandes y repletos de vida.

LA CLAVE | Con tres entregas a sus espaldas, seguimos sin cansarnos de la libertad que ofrece la saga *THPS*. Y esta vez promete ser mejor... | **PRIMERA IMPRESIÓN**

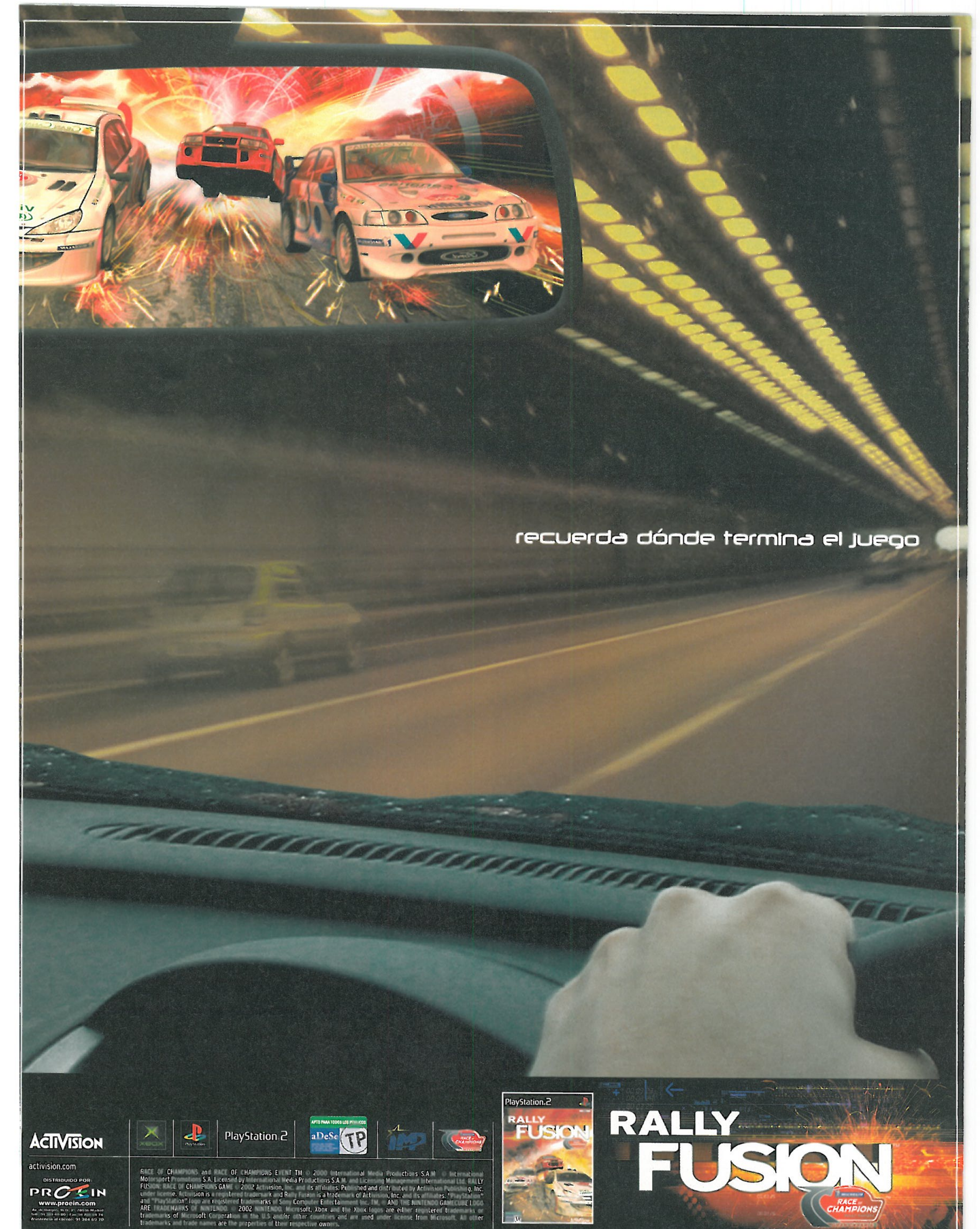




Los escenarios serán uno de los aspectos que más va a evolucionar en esta cuarta y prometedora entrega.



En los escenarios encontraremos retos y pruebas tan divertidas como este partido de "tenis", con la tabla como raqueta. Original ¿verdad?



recuerda dónde termina el juego
ACTIVISION
activision.com
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
PlayStation 2
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe TP
RACE OF CHAMPIONS and RACE OF CHAMPIONS EVENT TM © 2000 International Media Productions S.A.M. © International Motorsport Promotions S.A. Licensed by International Media Productions S.A.M. and Licensing Management International Ltd. RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS GAME © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Activision is a registered trademark and Rally Fusion is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
PlayStation 2
RALLY FUSION
RALLY
FUSION
RACE OF CHAMPIONS

Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Fecha prevista **27 de noviembre**

El mejor basket del planeta

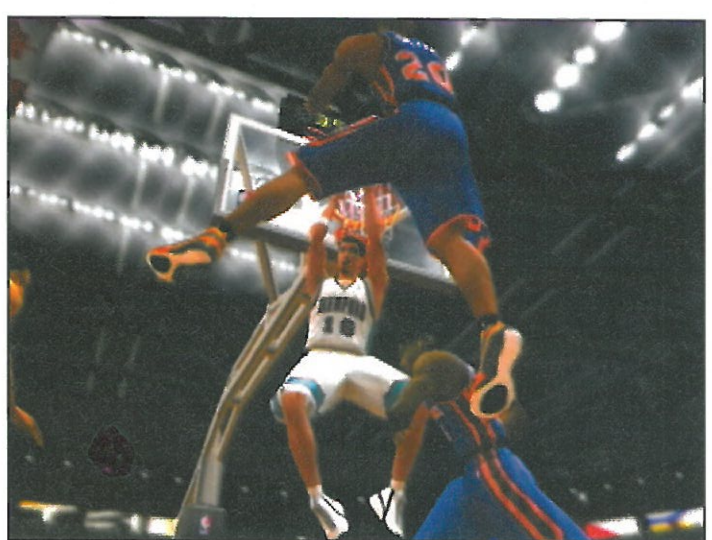
NBA LIVE 2003

Comienza la liga NBA y Electronic Arts aspira a conservar el trono de mejor juego de basket para PS2 con la nueva edición de su saga *Live*.

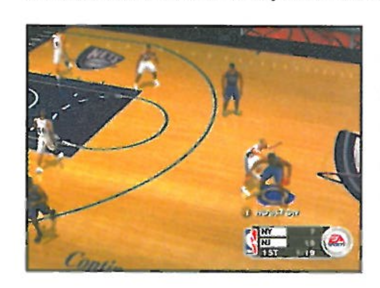
El año pasado, Electronic Arts nos alucinó con su *NBA Live 2002*, título que aunaba realismo, diversión y calidad técnica. Y la edición 2003 promete basarse en el mismo y exitoso sistema de control, pero depurando aún más jugabilidad y realización técnica, manteniendo una esencia de juego que nos permitirá disfrutar desde las primeras partidas y dejando un enorme hueco al aprendizaje, ya sea para realizar jugadas de fantasía o para aplicar estrategias ofensivas y defensivas durante los partidos.

En lo que respecta a las novedades, quizá la más destacable va a ser, como en *FIFA 2003*, la utilización del stick derecho para poner en práctica las más espectaculares fintas y movimientos. En lo referente a modos de juego, repetirán Franquicia, Play Offs y Temporada, además de un One vs. One con partidillos, de lo más adictivos, a diez puntos.

El acabado técnico presentará animaciones más suaves y variadas, y un mayor repertorio de escenas cinemáticas, en las que veremos a los jugadores reaccionar a los lances del partido. Si a esto añadimos unos efectos sonoros de altura (aunque no se ha confirmado, lo normal es que incluya comentarios en español como en la edición anterior), parece que EA volverá a ofrecer los niveles de calidad a los que nos acostumbra en sus juegos deportivos, recreando tanto el deporte como el espectáculo que lo rodea en las canchas de la NBA.



Nuestra superestrella Pau Gasol va a ser tan difícil de parar como en las canchas reales. Los chicos de Electronic Arts este año ya se han enterado de que es muy bueno.





LA CLAVE Basket del bueno, que en esta beta ya ofrece calidad técnica, una ambientación de lujo y una gran jugabilidad. **PRIMERA IMPRESIÓN** 

Compañía **TDK** | Género **Acción** | Fecha prevista **25 de noviembre**

Una serie de culto se pasa a PS2

ROBOTECH: BATTLECRY

Humanos, alienígenas, tegnología punta y mucha acción es lo que encontraremos en este prometedor título basado en la serie homónima.



La variedad de las misiones y la posibilidad de cambiar de forma en cualquier momento son las principales bazas de este título de acción que a buen seguro encantará a los fans de la serie.





Los aficionados a las series de animación sin duda conocerán "Robotech", una serie de dibujos animados japonesa en la que se enfrentan humanos y alienígenas con tecnología punta, que todavía engancha a una legión de seguidores. Pues bien, dentro de poco nos pondremos a los mandos de uno de estos mechas para emular los mejores momentos de la serie, gracias a un título que tanto en gráficos como sonido será fiel a la serie.

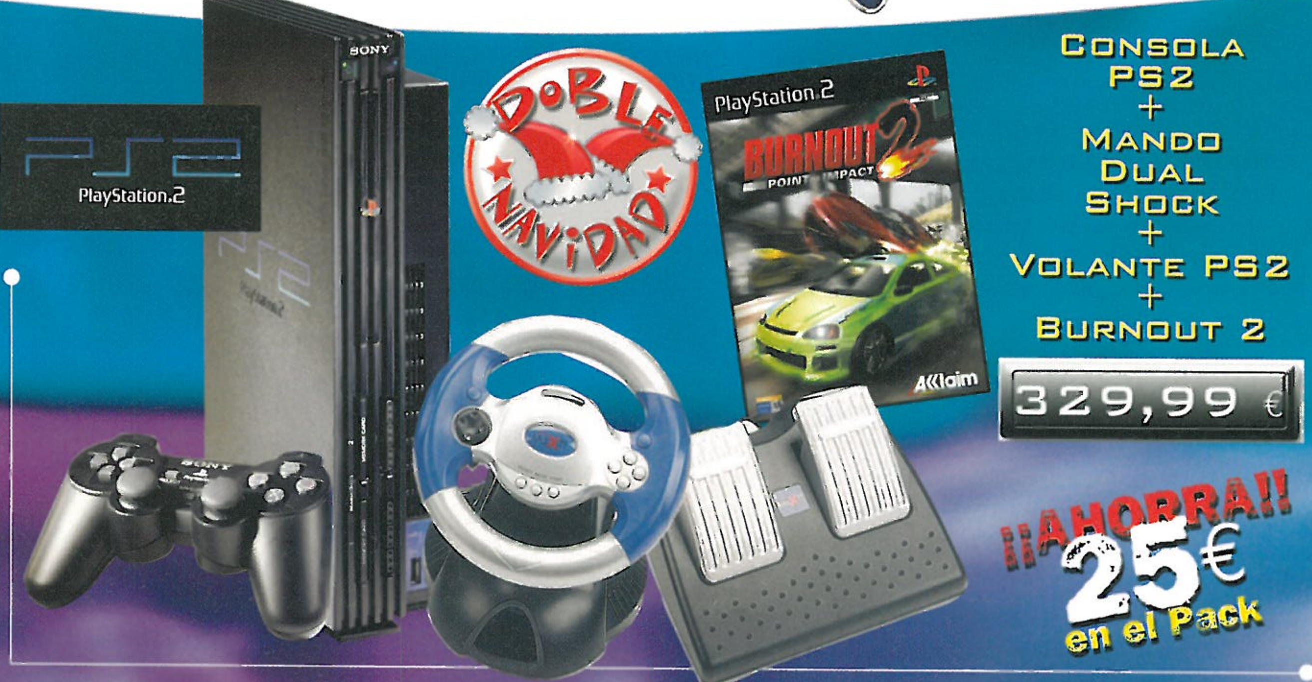
Robotech: Battlecry será un juego de acción en tercera persona en el que pilotaremos una versátil nave de combate que podrá adoptar tres tipos de forma: Fighter (avión de combate), Battloid (robot humanoide) y Guardian (una mezcla de ambos). Cada una de estas formas tendrá sus características, y de su sabia combinación dependerá la victoria en las 30 misiones que contendrá el juego, que por cierto serán de lo más variado: espiar, proteger, rescatar...

Un apartado gráfico muy fiel a la serie (con la técnica del "cel-shading" como protagonista) y la música y las voces originales de la misma completan un título que llegará a nuestro país a finales de noviembre.

LA CLAVE Acción en tercera persona de la buena para fanáticos de la serie de animación y para todos los aficionados al género. Promete. **PRIMERA IMPRESIÓN**  

ALICANTE
San Juan. Tel.: 965 94 15 00
ASTURIAS (LUGONES)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03
BADAJOZ
Centro Comercial.
Ctra. de Valverde de Leganés.
Tel.: 924 24 40 15
BARCELONA
cuatro tiendas en:
• Badalona
P. Comercial Montigala
Tel.: 93 465 31 12
• Sant Boi de Llobregat
Tel.: 93 630 88 86
• Sant Quirze del Vallés
el.: 93 721 47 75
• Barcelona
C. C. "Diagonal Mar".
Avda. Diagonal s/n,
Tel.: 93 356 23 04.
BILBAO
Centro Comercial "Bilbondo".
Basauri
Tel.: 94 426 35 27
CÁDIZ, dos tiendas en:
• Puerto de Sta. María
Centro Comercial "El Paso".
Puerto Santa María
Tel.: 956 83 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112.600 Pl.
"Palmones 3". Guadacorte.
Tel.: 956 67 52 10
CÓRDOBA
Centro Comercial
"El Arcangel".
Tel.: 957 75 00 06
GRANADA
Armilla.
Tel.: 958 13 56 33
A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel.: 981 17 01 66
LAS PALMAS
C. C. "Las Arenas".
Tel.: 928 49 49 62
LEÓN
Tel.: 987 26 29 00
MADRID, cuatro tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium".
P.C. El Carralero.
Tel.: 91 679 50 85
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel.: 91 689 01 60
• Torrejón
Parque Corredor
Tel.: 91 656 05 95
• Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel.: 91 661 43 14.
MÁLAGA
Tel.: 95 224 57 20.
MURCIA
Centro Comercial
"Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28
PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster.
C/ Del Ter, n 19.
Tel.: 971 47 45 61.
PAMPLONA
Centro Comercial "Iruña II"
Tel.: 94 830 27 50.
SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbera".
Tel.: 943 40 14 55.
SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.
TENERIFE
Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 92 231 18 45.
VALENCIA, dos tiendas en:
• Burjasot
C. C. "Parque Albán".
Tel.: 96 390 16 76
• Sedaví
Tel.: 96 396 02 40.
VALLADOLID
Tel.: 98 337 34 55
VIGO
Tel.: 986 23 56 41
ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo.
Tel.: 976 78 64 44





¡¡LANZAMIENTOS!!

PlayStation 2 – FIFA Football 2003 – 65,99€

PlayStation – FIFA Football 2003 – 39,99€

PIDE TU ¡¡REGALO SORPRESA!! AL RESERVAR UNO DE ESTOS JUEGOS FIFA 2003

(LIMITADO A 500 UNDS.)

DISPONIBLE 8 de noviembre

PlayStation – Harry Potter – 39,99€

PlayStation 2 – Harry Potter – 65,99€

¡¡REGALO!! DE UN MÁGNIFICO RELOJ DE HARRY POTTER AL RESERVAR EL JUEGO

(LIMITADO A 500 UNDS.)

DISPONIBLE 22 de noviembre

PlayStation 2 – El Señor de los Anillos – 65,99€ (LIMITADO A 500 UNDS.)

DISPONIBLE 8 de noviembre

PlayStation 2 – Tony Hawk's Pro Skater 4 – 64,99€ (LIMITADO A 300 UNDS.)

DISPONIBLE 27 de noviembre

PlayStation 2 – Tomb Raider – 59,99€ (LIMITADO A 300 UNDS.)

DISPONIBLE 18 de noviembre

PIDE TU ¡¡REGALO SORPRESA!! AL RESERVAR UNO DE ESTOS JUEGOS

Compañía **Capcom** | Género **Lucha** | Fecha prevista **25 de noviembre**

La lucha 2D sigue al pie del cañón

MARVEL Vs CAPCOM 2

¿Qué Ryu no puede con Hulk? ¿Ni con Spiderman? El mes que viene todo esto será posible con el último Crossover de Capcom.

Capcom ha encontrado un filón en esto de los Crossovers, o juegos de lucha en los que enfrenta a sus personajes más famosos con los de otra factoría. Tras liarse a golpes con SNK, la tia del pueblo y otros personajes de igual "relevancia", Capcom va a recuperar el mes que viene a los superhéroes de la conocida editorial Marvel, con los que ya tuvo un "roce" en los 32 bits de Sony...

Como en otros Crossovers, *MVC2* ofrecerá una larga lista de luchadores de ambos universos, como Jill Valentine o Strider por parte de Capcom y Capitán América o Spider-Man, por el lado de Marvel, y que en total superarán la treintena. Con ellos, libraremos apasionantes combates por equipos (de un máximo de 3 miembros), pudiendo realizar espectaculares golpes conjuntos, intercambios de luchadores durante el combate y otras acciones que, en PSOne, eran sencillamente imposibles.

Por lo demás, la jugabilidad clásica de Capcom se dará la mano con un apartado técnico con novedades, como fondos 3D.



Los equipos estarán formados por 3 personajes, con los que podemos realizar brutales ataques conjuntos como éste, que como mínimo dejarán un total de 4 personajes en pantalla.





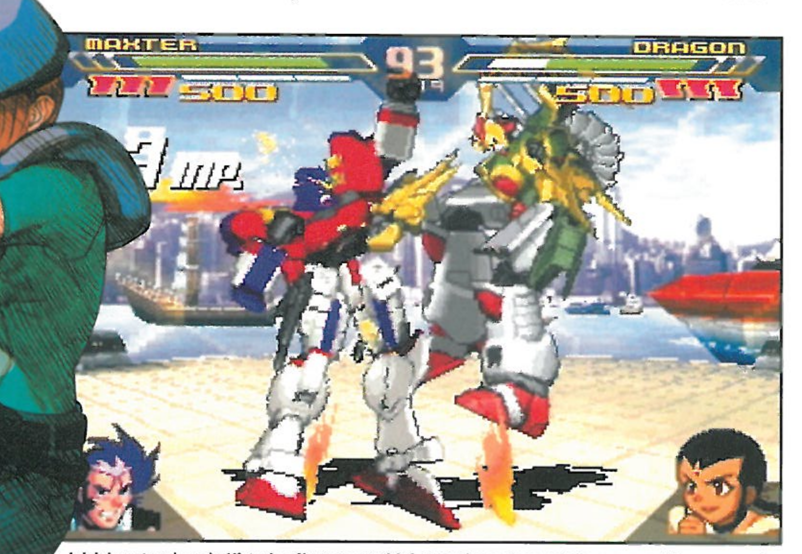
LA CLAVE Un buen juego de lucha, de corte clásico, pero con un encanto único gracias a los personajes de ambos universos. **PRIMERA IMPRESIÓN B**

Compañía **Infogrames** | Género **Lucha** | Fecha prevista **22 de noviembre**

El "gran" encanto de los Mechas

GUNDAM BATTLE ASSAULT 2

Misiles, láser o ametralladoras no son las armas más frecuentes en los juegos de lucha, pero la cosa cambia si manejas a un robot de veinte metros...



Inicialmente, el modo Historia sólo nos permitirá controlar a cinco robots, aunque el juego esconde una treintena de máquinas distintas, todas con sus movimientos y ataques característicos.





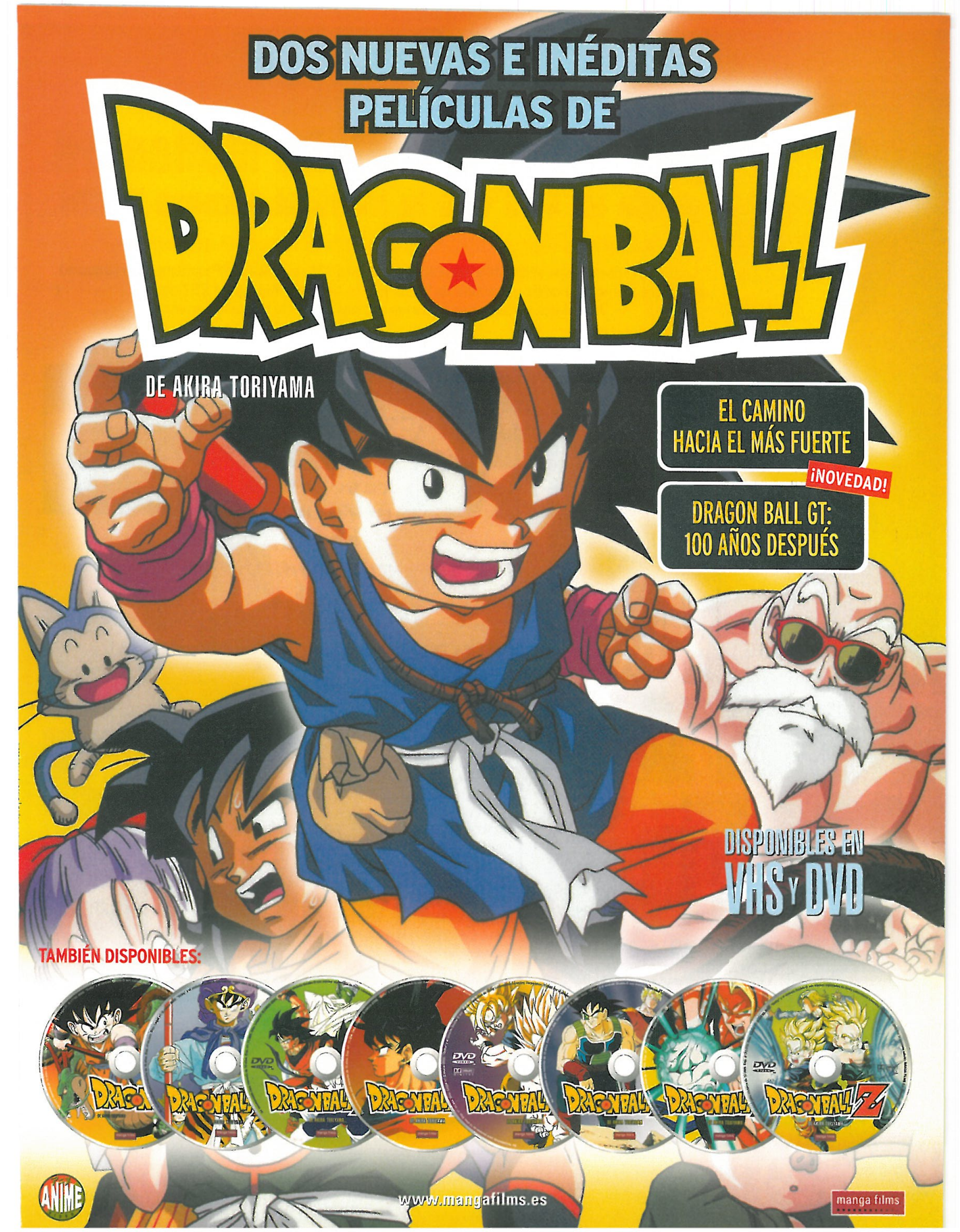
Los "Mechas", o robots gigantes, son una constante fuente de inspiración para los desarrolladores de videojuegos del país del sol naciente. El mes que viene, Infogrames traerá a Europa un potente título de lucha 2D protagonizado por los Gundam, todo un clásico del anime en Japón, y que ahora salta a PSOne.

En *Battle Assault 2*, el estilo de lucha será similar a los clásicos juegos de *Street Fighter*, pero la diferencia está en que nuestras máquinas pueden sobrecalentarse o quedarse sin munición. Afortunadamente, su armamento pesado también les permite realizar los más impresionantes movimientos especiales, e incluso serán capaces de elevarse en cortos vuelos gracias a sus turbopropulsores.

El juego esconderá en su interior una treintena de robots, un modo Historia que varía para cada uno de ellos y, por supuesto, reñidos combates para dos jugadores. En el apartado técnico destacan los sprites de las máquinas, tan enormes como detallados y bien animados. Es más, en ocasiones nos enfrentaremos a robots que doblan en tamaño a los mechas normales. Pero eso sí, en la beta que hemos probado las ralentizaciones son frecuentes y el zoom un poco brusco, aunque sin llegar a influir en la jugabilidad. Habrá que esperar a la versión final para comprobar si *Gundam* es tan divertido como espectacular.

LA CLAVE Un clásico juego de lucha en 2D que tiene en sus protagonistas su principal encanto, aunque por el momento se ralentizan... **PRIMERA IMPRESIÓN**





DOS NUEVAS E INÉDITAS PELÍCULAS DE
DRAGONBALL
DE AKIRA TORIYAMA
EL CAMINO HACIA EL MÁS FUERTE
¡NOVEDAD!
DRAGON BALL GT: 100 AÑOS DESPUÉS
DISPONIBLES EN VHS Y DVD
TAMBIÉN DISPONIBLES:
ANIME
www.mangafilms.es
manga films



¡¡Sorteamos 15 Colin McRae 3!!

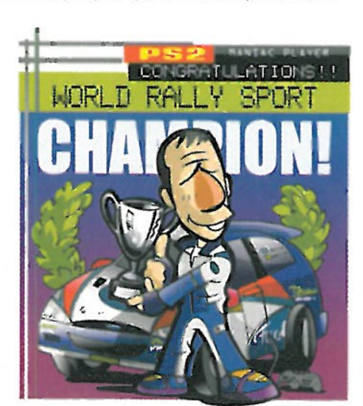
¡Envía un SMS con tu móvil al número 5300!

¡Mándanos la respuesta correcta y gana uno de los juegos que sorteamos!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5300 escribiendo "Pasatiempos46 (espacio) respuesta correcta". Podrás ganar uno de los 15 juegos *Colin McRae 3* para PS2 que Codemasters y PlayManía sortearemos entre los que nos enviéis la solución correcta.

ROMPECABEZAS

TENER CONTROLADA LA SITUACIÓN EN TODO MOMENTO ES UNA VIRTUD QUE TODO CAMPEÓN DEBE TENER. Y como tú lo eres, seguro que no tendrás problemas a la hora de ordenar este rompecabezas del amigo Colin McRae. ¡¡La victoria te está esperando!!



SOLUCIÓN:





HUMOR

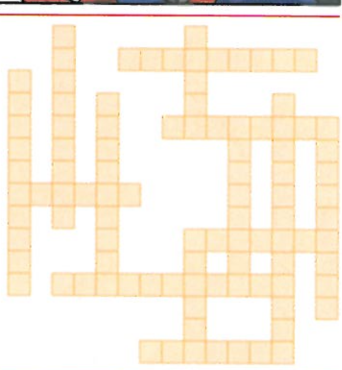






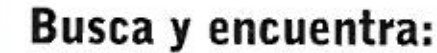
CRUZADA

EL CAMINO HACIA LA VICTORIA ES LARGO Y ADEMÁS HARÁ QUE RECORRAMOS TODO EL MUNDO. Recorre países solucionando esta cruzada con 14 Campeonatos Mundiales de Rally... Sólo para campeones.



Busca y encuentra:

Montecarlo, Suecia, Francia, Cataluña, Chipre, Argentina, Acrópolis, Kenya, Finlandia, Alemania, San Remo, Nueva Zelanda, Australia, Gran Bretaña

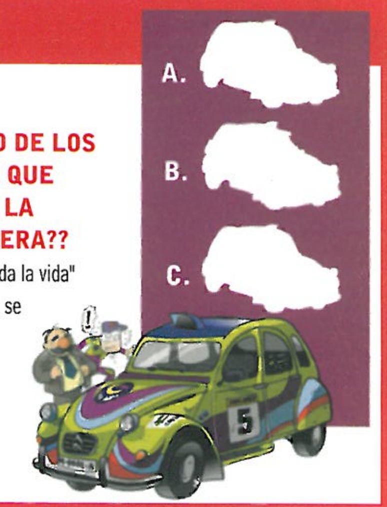


PASATIEMPO CONCURSO

PRUEBA VISUAL

¿¿A QUIÉN NO LE GUSTARÍA PROBAR UNO DE LOS FANTÁSTICOS COCHES DE COMPETICIÓN QUE APARECEN EN *COLIN MCRAE 3* Y SENTIR LA POTENCIA QUE DERROCHAN EN LA CARRERA??

Mientras tanto, nos conformaremos con un modelo más "de toda la vida" y no le quitaremos ojo, pues tendrás que descubrir qué silueta se corresponde realmente con éste bolido de leyenda. ¡¡Acelera a fondo en el sprint final y consigue tu premio!!



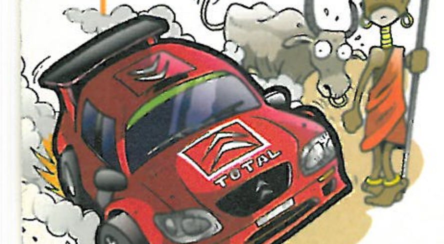
SOLUCIÓN: ☐

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo:
"pasatiempos46 espacio respuesta correcta". (Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: pasatiempos46 b)

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de octubre al 16 de noviembre de 2002.

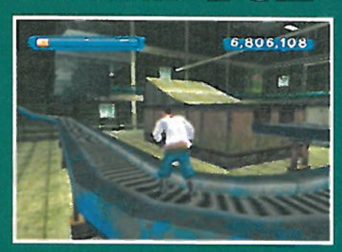
Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



Guías y trucos

AGGRESSIVE INLINE (PS2)



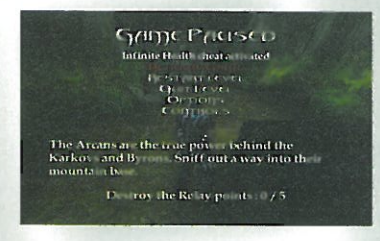


Introduce estos códigos en la pantalla "Cheats", dentro de "Options":
- **Abrir todos los niveles y los parques en el editor:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA.
- **Desbloquear personajes ocultos:**
↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →. Tendrás a tu disposición a The Bride, Diver, Mummy, Captain, Goddess y Junkie.
- **Todas las llaves que abren zonas ocultas en los circuitos:** SKELETON.
- **Realizar un "manual" sin riesgo de caída:** QUEZDONTSLEEP.
- **No te afectan las caídas ni los atropellos:** KHUFU.
- **Realizar un "grind" sin riesgo de caída:** BIGUPYASELF.

Blade 2 (PS2)

Estos trucos se introducen Pulsando **L1** en el menú principal y manteniéndolo apretados miestras pulsas estas secuencias:
- **Dificultad Daywalker:**
←, ●, ↑, ↓, ■, ●, ✖
- **Seleccionar nivel:**
↓, ↑, ←, ←, ●, →, ↓, ■
- **Salud infinita:**
▲, ■, ▲, ■, ▲, ●, ▲, ●.
- **Furia infinita:**
←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑.
- **Todas las armas:**
■, ●, ↓, ←, ●, ●, ▲.
- **Munición infinita:**
←, ●, →, ■, ↑, ▲, ↓, ✖.
- **Aliados invencibles:**
■, ●, ▲, ✖, ■, ●, ▲, ✖.

Solo funciona en las misiones de escolta.



Dragon Ball: Final Bout (PS)

- **Seis luchadores extra:**
En la pantalla del título pulsa:
→, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑.
Oirás un sonido confirmando tu truco. Pulsa **Start** y mira en la pantalla de personajes.
- **Acceder al test de sonido:**
Enciende la consola manteniendo pulsados **L1**, **L2**, **R1**, y **R2**. No los sueltes y pulsa en la pantalla de presentación ▲ 9 veces, ✖ 9 veces, ■ 9 veces y ● una sola vez.
- **Ware Frame Mode:**
Selecciona a los luchadores con el botón **SELECT** y mantenlo pulsado hasta que comience el combate.

Final Fantasy IX (PS)

FFIX encierra muchos secretos y búsquedas paralelas. Te desvelamos la solución de algunos a los que te enfrentarás en las primeras horas:
- **Salto a la comba:**
Durante el primer disco, en la plaza de Alexandria puedes hablar con las niñas que están saltando a la comba para que Vivi pruebe suerte. Es un sencillo juego de habilidad, que se complica a medida que saltas. Si eres obstinado y superas ciertos límites, serás premiado con estos regalos:
  - 20 saltos: 10 guiles.
  - 50 saltos: carta de Cactilio.
  - 100 saltos: carta de Genji.
  - 200 slt.: carta de Alexandria.
  - 300 saltos: carta de Tigre.
  - 1000 saltos: Rey de la comba.
- **Cartas escondidas:**
En la plaza de Alexandria, justo detrás de la carpa de los tickets, verás un callejón con una puerta cerrada al fondo. Por ahí encontrarás a un personaje parecido a un hipopótamo, que te dirá que ha escondido tres cartas en la ciudad. Para encontrarlas, avanza por la parte izquierda del mapa hasta que conozcas a un personaje llamado Puck. Dile que no quieres ser su lacayo y continúa. Dentro de una casa verás una chimenea con una escalera en su interior. Sube por ella y, al llegar arriba, tira de la cuerda para tocar la campana. Caerá una cajita con las tres cartas.
- **Atrapa las ranas:**
Durante el juego, accederás a 4 pantanos en los que Quina puede tratar de cazar ranas. Según las que puedas coger, conseguirás:
  - 2 ranas: Gema en bruto.
  - 5 ranas: Éter.
  - 9 ranas: Traje de seda.
  - 15 ranas: Elixir.
  - 23 ranas: Tenedor de Plata.
  - 33 ranas: Tenedor Bistro.
  - 45 ranas: Botas de batalla.
  - 99 ranas: Tenedor Gastro.

Al tener 99, Quera te retará a un combate.

GT3 (PS2)

- **Jugar en modo Profesional:**
Si lo que quieres es demostrar que eres un as del volante desde el Menú Principal, elige en primer lugar modo Arcade, Carrera Única y en la pantalla de selección de dificultad, pulsa a la vez L1 y R1.
En ese momento, comprobarás que la palabra "Profesional" sustituye a "Difícil". Elige este modo y prepárate para el desafío que viene a continuación, porque vas a sudar la gota gorda, chaval, ya lo verás.
- **Componentes gratis:**
Si andas escaso de dinero y necesitas nuevos componentes para tu bólido, podemos darte un truco muy sencillo. Primero, necesitas dos tarjetas de memoria (seguro que un amigo te la presta). Consigue el dinero suficiente para comprar el coche que necesitas, algo más de dinero extra y graba tu partida en la tarjeta del segundo pad. Ahora vende todos los coches que tengas y, con el dinero obtenido y el que traías, compra ese coche y todos los componentes que puedas. Graba nuevamente en la tarjeta 2 y luego carga la partida de la tarjeta 1. Ve a Mi Casa y escoge la opción Garaje Invitado. Podrás comprar el coche que querías, con todos los extras, por el mismo dinero que cuesta en el concesionario.



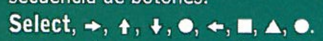
Gran Turismo Concept (PS2)

- **Extras para GT3:**
Si quedas primero en todas las carreras normales simples y podrás transferir a tu partida de *Gran Turismos 3* nada menos que diez millones de créditos y un trofeo de Bronce en todos los permisos de conducir. Esta opción aparecerá disponible en Estado del Juego.
- **Visualizar el vídeo final del juego:**
Completa el 75% del juego y podrás verlo.
- **Desbloquear el vídeo de introducción de *GT Concept 2001 Tokyo*:**
Completa el 50% del juego.
- **Carrera especial de Pods:**
Completa todos los tests de carnet de conducir consiguiendo bronce o superior. Desbloquearás una carrera especial para 1 o 2 jugadores.
- **Desbloquear el modo Ace:**
Mantén pulsadas L1 y R1 en la pantalla de selección de dificultad, dentro del modo Carrera Sencilla. La dificultad Ace estará disponible hasta que reinicies la consola.

Mat Hoffman's Pro BMX 2 (PS2)

- **Seleccionador de nivel:**
En la pantalla "Press Start", pulsa ■, →, →, ▲, ↓, ■. Abrirás todos los niveles excepto los del modo Road Trip.
- **Abrir niveles en el modo Road Trip:**
En la pantalla "Press Start", pulsa cualquiera de estos códigos, en función del nivel que quieras abrir:
Boston: ■, ↑, ↓, ↓, ↑, ■.
Chicago: ■, ↑, ▲, ↑, ▲, ■.
Las Vegas: ■, R1, ←, L1, →, ■.
Los Angeles: ■, ←, ▲, ▲, ←, ■.
New Orleans: ■, ↓, →, ↑, ←, ■.
Portland: ■, ✖, ✖, ▲, ▲, ■.

DELTA FORCE URBAN WARFARE (PS2)

- Menú especial de trucos:
En el menú principal, pulsa esta secuencia de botones:
Select, →, ↑, ↓, ●, ←, ■, ▲, ●.

Aparecerá un nuevo menú donde podrás elegir munición infinita, selección de misión o inmunidad, entre otras.





Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos": Hobby Press. PlayManía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: playmania.trucos@hobbypress.es.

Ayuda para Silent Hill 2

Quiero que me contestéis a una pregunta: en el hotel de *Silent Hill 2* hay una caja de música con tres huecos. He conseguido dos cajas de música, la de Blancanieves y Cenicienta. ¿Dónde está la otra?

✉ Isaac Miñán Cornejo (Málaga)

La que te falta es la caja de la Sirenita, que está al principio del nivel. Según bajaste de la barca, fuiste hacia la entrada del hotel pero no echaste un vistazo por el exterior. En la fuente que hay a la izquierda de la entrada al hotel verás la caja.

Las licencias de Head Hunter

Hola, estoy atascado en *Head Hunter*, concretamente en L.E.I.L.A., cuando voy a renovar la Licencia A: no hay forma de matar a los cuatro guardianes. No tengo armas, sólo casquillos de balas y me descubren enseguida. Gracias.

✉ José María Sanz (Madrid)

El truco está en estrangular a todos los malos por la espalda, ya que hasta que no acabes con todos no se abrirá la meta. Empieza por el de la izquierda, ve corriendo y te dará tiempo. Sigue con el de la derecha, después el del fondo y acaba con el que está junto a la meta.

Cuadros y cuervos en Resident

Hola, estoy atascado en el primer *Resident Evil*. He llegado a una sala con cuervos y siete cuadros con interruptor. ¿Podéis decirme en qué orden pulsarlos?

✉ Anónimo

Tienes que pulsar los interruptores en relación a la edad representada en cada cuadro, de más joven a más viejo, de esta forma: newborn baby, infant, lively boy young man, tired middle aged man, old man. Después ve al último cuadro, pulsa el interruptor y coge la Star Crest. No dispares a los cuervos, ya que sólo te atacarán si pulsas un interruptor erróneo en la secuencia. Si te equivocas y se lanzan a por ti, sal y vuelve a entrar.

Recorriendo Monkey Island

Hola playmaníacos. Me gustaría que me dieseis todos los trucos y consejos de los puzzles de *La Fuga de Monkey Island*.

✉ Javier Tirapu (Navarra)

Este juego es demasiado extenso como para que aquí podamos dar todas las soluciones de los puzzles. Échale un vistazo a la guía que publicamos en el nº 32 de PlayManía y en el nº 13 de los Especiales Guías Play.

El final de Max Payne

¡Hola PlayManía! Necesito vuestra ayuda en *Max Payne*. Me encuentro en la fase final, destrozo el primer cable, pero no consigo volar el segundo. He probado a colarme en la puerta de rejas y disparar a la cuerda con el rifle de francotirador, pero no se rompe. ¡¡Ayuda!!

✉ Joel Rodríguez (Las Palmas)

Cuando salgas a la azotea, dispara a la sujeción del cable que verás enfrente con el rifle de francotirador. Acaba con los guardias que hay tras la esquina y sube al saliente donde estaba sujeto el cable. Con el rifle de francotirador dispara desde ahí al otro cable, que ahora tendrás a la vista. Después, dispara a la torre con el M 79.

KELLY SLATER'S PRO SURFER (PS2)

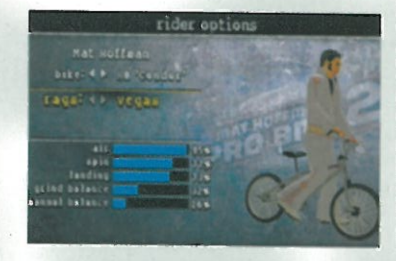
Estos trucos se introducen en el menú de trucos, escribiendo los siguientes códigos como número en el teléfono móvil que hay en el menú Extras.

- **Vista en primera persona:** 8775553825.
- **Estadísticas al máximo:** 2125551776.
- **Balance perfecto:** 2135555721.
- **Saltos mayores:** 2175550217.
- **Gráficos extraños:** 8185551447.





- **Desbloquear nuevos trajes:**
En la pantalla "Press Start", pulsa:
Elvis: ●, L1, L1, ↑, ↑.
BMX: ●, ▲, ←, →, ←, ●.
- **Desbloquear películas de corredores:**
En la pantalla "Press Start", pulsa cualquiera de estos códigos:
Cory Nastazio: R1, ■, ●, ●, ■, ■, ■, R1.
Day Smith: R1, ●, ←, ←, ■, →, →, R1.
Joe Kowalski: R1, ↑, ✖, ▲, ↓, R1.
Kevin Robinson: R1, ✖, ▲, ↓, ↑, R1.
Mat Hoffman: R1, ←, ●, ←, ●, ←, R1.
Mike Escamilla: R1, ●, ✖, ✖, ●, ✖, ✖, R1.
Nate Wessel: R1, ↓, ▲, ●, ↓, ▲, ●, R1.
Ruben Alcantara: R1, ←, →, ←, →, ←, →, R1.
Rick Thorne: R1, L1, →, R1, ←, R1.
Seth Kimbrough: R1, ↑, ↑, ●, ●, ●, R1.
Simon Tabron: R1, L1, L1, R1, L1, L1, R1.
- **Desbloquear corredores:**
En la pantalla "Press Start", pulsa:
Day Smith: triangulo, ↑, ↓, ↑, ↓, ■.
Vanessa: triangulo, ↓, ←, ←, ↓, ■.
Big Foot: triangulo, →, ↑, →, ↑, ■.
The Mime: triangulo, ←, →, ←, →, ←.
Volcano: ▲, ↑, ↑, ✖, ↑, ↑, ✖.



MX Super Fly (PS2)

Estos trucos se introducen pulsado estas secuencias en el menú principal.

- **Desbloquear todo:**
▲, L1 + ←, ■, ▲, L1 + →, R1 + ↓, R1 + →, Select.
- **Evento de 250cc Freestyle:**
↑, L1 + ↑, ■, L1 + →, L2 + ↓, L1 + ←.
- **Todas las pistas:**
▲, →, L1 + R1, ■ + ●, L2 + ●, ■.
- **Todas las bicis:**
L2 + ■, L1 + →, L2 + ●, L1 + ←, ■.
- **Todos los competidores:**
→, L1 + →, ↓, L1 + ←, →, ■.



Pro Race Driver (PS2)

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de bonificación, dentro de opciones, en función del truco que quieras activar.

- **Más daño en las colisiones:** Damage
- **Manejo del coche más realista:** Sim
- **Ver los créditos del juego:** Credits
- **Todos los coches (Carrera Libre):** Cars
- **Todas las pistas (Carrera Libre):** Tracks

Scooby Doo (PS2)

- **Bonus de vacaciones:**
Cambia la fecha de sistema de tu consola por las que te damos y notarás cambios en el juego.
1 de Enero: Distintos fuegos artificiales.
4 de Julio: Fuegos artificiales y otras cosas.
31 de Octubre: Murciélagos gigantes sobre la puerta como decoración.
25 de Diciembre: Nieve.

Tony Hawk's 3 (PS2)

- **Modo Cheat:**
Dentro del menú Opciones, elige Cheats. Introduce la palabra "backdoor" como código. Oirás un sonido de confirmación.
- **Todos los personajes:**
Dentro del menú Opciones, elige Cheats. Introduce la palabra "YOHOMIES" como código.
- **Todas las secuencias FMV:**
Dentro del menú Opciones, elige Cheats. Introduce la palabra "Peepshow" como código. Oirás un sonido de confirmación.
- **Jugar como los desarrolladores:**
Introduce uno de estos nombres en la pantalla "Create a Skater" y aparecerán sus estadísticas. Algunos de estos nombres son de los hijos del equipo de programación:
Aaron Skillman / Alan Flores / Andrew Rausch / Andy Nelson / Brian Jennings / Captain Jennings / Chad Findley / Chris Glenn / Chris Rausch / Chris Ward / Connor Jewett / Darren Thorne / Dave Cowling / Dave Stohl / Edwin Fong / Gary Jesdanun / Henry Ji / James Rausch / Jason Uyeda / Jeremy Anderson / Joel Jewett / Lisa Davies / Mark Scott / Matthew Day / Mick West / Mike Ward / Nicole Willick / Noel Hines / Nolan Nelson / Paul Robinson / Pete Day / Rachael Day / Ralph D'Amato / Ryan McMahon / Sandy Jewett / Scott Pease / Steve Ganem / Steven Rausch.
- **Jugar con los hijos de Tony Hawk:**
Pon el nombre Riley Hawk o Spencer Hawk.
- **Jugar con skaters ocultos:**
Introduce cualquiera de estos nombres en la pantalla "Create a skater" y aparecerán sus estadísticas:
062287 / 80's Mark / Braineaters / Crashcart / DDT / Eastside / Frogham / GMIAB / Gorilla / Grass Patch / Mini Joel / Pimpin Frank / Rastapopolous / Skillzilla (también puedes introducir Gi Skillz) / Stacey D

V-Rally 3 (PS2)

- **Desbloquearlo todo:**
Después del vídeo de introducción, pulsa:
L1, R1, L2, R2, Select, Select, ■.
Aparecerá un nuevo menú Extra desde el que podrás desbloquear todos los coches, las pistas y varias funciones extras como el atractivo modo 16/9.

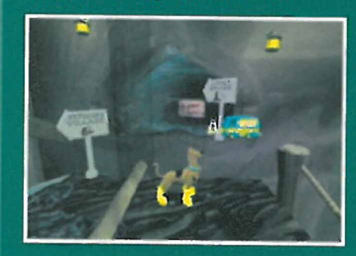
WRC (PS2)

Introduce cualquiera de estos códigos en el menú "Codes", que está en el menú "Extra":

- **Mejor aceleración y máxima velocidad pata tus coches:** EVOPOWER
- **Nueva voz para el copiloto:** HELIUMAID
- **Coches sin chasis:** THATSSTUPID
- **Coches voladores en las repeticiones de las carreras:** FLOATYLIGHT
- **Cámara cenital:** DOWNBELOW
- **Cámaras invertidas:** ONTHECEILING
- **Como bajo el agua:** WIBBLYWOBBLY
- **Gráficos psicodélicos:** IMGOINGCRAZY
- **Desbloquear todas las pistas bonus ocultas:** GIMMEBONUS / OPENSESAME
- **Códigos del Desafío WRC:**
L5020K: Monte Carlo.
PHY8ZP: Portugal.
745MJJ: Suecia.
YJFTRS: Gran Bretaña.

SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS (PS2)

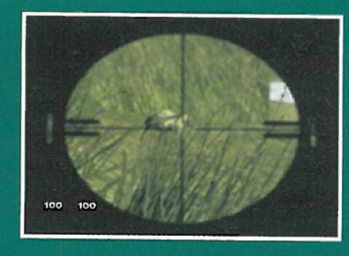
Estos trucos se introducen pausando el juego y pulsando y manteniendo presionados los botones **L1+L2+R1+R2**. A continuación, pulsa rápidamente las siguientes secuencias en función del truco que quieras activar.



- **Todos los power-ups:**
●, ■, ●, ■, ●, ■, ■, ■, ●, ●, ■, ●, ●, ●.
- **Todas las secuencias FMV:**
■, ■, ■, ●, ●, ●, ■, ●, ■.
- **Ver los créditos del juego:**
■, ●, ●, ■, ●, ■.

TUROK EVOLUTION (PS2)





Introduce como código cualquiera de estas palabras en función del truco que quieras activar.

- **Invencible:** EMERPUS
- **Munición infinita:** MADMAN
- **Todas las armas disponibles:** TEXAS
- **Seleccionar nivel:** SELLOUT
- **Invisible:** SLLEWGH
- **Modo Demo:** HUNTER

Derrotar a Efrey en Final Fantasy X

Hola amigos de PlayManía, me llamo José y me he quedado atascado en *Final Fantasy X*. Estoy en el barco volador y no consigo vencer a Efrey, ¿me echáis una mano? Gracias.

✉ José Manuel Chamorro (Málaga)

Lo mejor que puedes hacer es realizar la magia Freno sobre el bicho y la magia Prisa sobre tu equipo. Fíjate en la barra de la derecha para saber cuándo hará su intervención Cid. Éste podrá realizar tres ataques con la nave y tú decidirás cuándo quieres que lo haga con los Comandos Extra. Una vez que te hayas alejado del monstruo, los únicos que pueden atacar son Wakka y Lulú. Aprovecha los turnos de los demás para curarte. Cuando llegue el turno de Cid, la nave realizará un ataque con misiles. Cuando se acabe la munición, acércate al bicho, utiliza los especiales de Auron y ataca con el resto del equipo sin piedad.

Lara perdida en las cloacas

Amigos de PlayManía, os escribo para que me contéis cómo pasar las cloacas del *Tomb Raider Chronicles*. Me he quedado atascado en el conducto de la hélice, por el hueco del fondo. La hélice no me deja pasar, me empuja hacia atrás y siempre me ahogo. Gracias.

✉ Pablo Sainz-Ezquerra (Madrid)

Situándonos en el momento en el que entras en las cloacas, sumérgete y bucea por el agujero de la zona central. Cerca de su borde hay un pasadizo por el que llegarás hasta una cámara estanca. Allí, coge la válvula usando la palanca. Vuelve a la sala de la máquina roja y usa la válvula para girarla después. Vuelve a las cloacas y sumérgete en el mismo agujero de antes, pero esta vez ve hasta el pasadizo del fondo, junto a la hélice. Bucea un poco y cuando salgas de la estrecha tubería a una zona más amplia con dos caminos, ve por la izquierda para llegar a una pequeña sala con aire. Vuelve al agua y ve por la derecha. Te encontrarás en mitad de una fuerte corriente producida por unos ventiladores que no te dejan llegar hasta el conducto que hay junto a uno de ellos. Tu única opción es ir hacia arriba hasta salir a una habitación con una válvula que detendrá los ventiladores si la giras.

El Jefe Final de Parasite Eve II

¿Qué estrategia he de seguir para acabar con el último "malo"? Ya sabéis, el que vuela, a veces se convierte en dos y aparentemente es invulnerable. No tengo la magnum, ¿qué otra arma puedo usar? Utilizo el lanzagranadas, pero no hay manera. Gracias.

✉ José Manuel Martín (Sevilla)

Lo mejor es que estudies sus movimientos con detenimiento e intentes evitar su único ataque, las embestidas, apartándote cuando veas que desaparece de tu campo de visión. Cuando Eve empiece a cantar, aprovecha para utilizar todo lo que tengas sobre ella. Te llevará algo de tiempo, pero si eres paciente lo conseguirás.

Atascado en Soldier of Fortune

Hola playmaníacos, me he atascado en *Soldier of Fortune*, en JPN3. Después de matar a todos los Yakuza, el helicóptero se va y no sé qué hacer. No hay salida y el ascensor está atascado. Gracias.

✉ Antonio Pallas (Barcelona)

Tienes que acabar también con el helicóptero. Para ello, busca una puerta doble que da a una piscina. Ignora la piscina y métete por la puerta que hay bajo la plataforma del helicóptero y que queda a la izquierda de la piscina (la plataforma tiene dos escaleras a cada lado de la puerta, no te costará encontrarla). Coge todos los ítems que veas aquí, incluido el lanzacohetes y sal fuera para hacer frente al helicóptero. Esquiva los disparos que te hagan desde el helicóptero y utiliza el lanzacohetes para ver fuegos artificiales y superar el nivel.



Tekken 4

Si quieres convertirte en el campeón del mundo de *Tekken 4*, necesitarás conocer a fondo los movimientos de tus personajes favoritos. Justo lo que ahora te ofrecemos con está guía completa, donde no falta un sólo combo. Que tengas suerte y no te zurren...

→LAS CONVENCIONES

Cada símbolo que usamos en la guía tiene su propio significado, como es lógico. Para que no te hagas líos y sepas en todo momento cuál es la combinación que quieres usar, presta mucha atención: aquí tienes todos los significados de las abreviaturas que encontrarás después.

COMANDOS

■: Puñetazo izquierdo.
✖: Patada izquierda.
▲: Puñetazo derecho.
●: Patada derecha.
↓: Las flechas en negro indican la dirección que hay que pulsar en el pad.
CQ: Cualquiera movimiento.
⇨: Las flechas en blanco indican la dirección que hay que mantener pulsada.

ANOTACIONES

LC: Levantarse por completo.
N: Neutro, no pulsar ninguna dirección.
PS: Paso lateral hacia cualquier lado.
PSD: Paso lateral hacia la derecha.
,: Seguido de...
+: Al mismo tiempo.
<: Pulsación retrasada.
*****: Pulsar y mantener pulsación.
ML: Mientras te levantas.
MC: Mientras corres.
PSI: Paso lateral a la izquierda.
[ ]: Comando opcional.
~: INMEDIATAMENTE después.
(_) o =: Siguiente movimiento de la secuencia. Si '=' está desplazado hacia la derecha, significa que el golpe debe ser ejecutado después que el que está justo encima y más a la izquierda. Si en cambio se encuentra en la misma vertical, significa que podrás elegir cual de los dos golpes prefieres ejecutar en ese momento.
:: Necesidad de ajustar la cadencia de los movimientos (espera a que finalice un movimiento para ejecutar el siguiente), haciendo una pequeñísima pausa entre ellos.

POSICIONES

PHM: Posición "hacerse el muerto" (boca arriba).
PHR: Hacerse el muerto, pero con los pies hacia delante.
BAD: Boca abajo con la cabeza hacia delante.
BAR: Boca abajo con los pies hacia delante.
DE: De espaldas.

POSICIONES ESPECIFICAS

APY: Posición "apoyado sobre mano". Christie Monteiro.
PRD: Posición relajada. Christie.
ADF: Arte del Fénix. Ling Xiaoyu.
PLL: Postura danza de la lluvia. Ling Xiaoyu.
PIA: Pie izquierdo adelantado. Hwoarang.
PDA: Pie derecho adelantado. Hwoarang.
FIZ: Flamingo Izquierda. Hwoarang.
FDH: Flamingo derecha. Hwoarang.
PVT: Postura "vale tudo". Marduk.
PDG: Postura Señal del Dragon. Marshall Law.
PFD: Paso Falso del Dragón. Marshall Law.
AHM: Postura Hit Man. Lee Chaolan - Violet.
POC: Postura Oso Cazador. Kuma - Panda.
ADG: Arte de la grulla. Lei Wulong.
ADS: Arte de la serpiente. Lei Wulong.
ADT: Arte del tigre. Lei Wulong.
ADD: Arte del dragón. Lei Wulong.
ADP: Arte de la pantera. Lei Wulong.
ADB: Arte del maestro borracho, es decir, Lei Wulong.

→ LOS PERSONAJES

→ CHRISTIE MONTEIRO

CAMBIO DE POSICIÓN
■+✖+(⬆_⬇_⬅_➡)

LLAVES
Caranguejo (frente): ▲+●
Rotacao (frente): ⇨+▲+●
Rio Spec. (frente): (▲+●_⇨+▲+●)~⬅
Cabra Macaco (frente): ⬊+(■+▲_▲+●)
Rodeo Spin (frente): ⬅⬋⬇⬊➡+■+▲
Role (izquierda): (⇨+▲+●_▲+●)
Garganta (derecha): (⇨+▲+●_▲+●)
Rodeo (espalda): (▲+●_⇨+▲+●)~⬅
Air Mail (espalda): (⇨+▲+●_▲+●)

MOVIMIENTOS ESPECIALES
Double Punch: ■,▲
= Black Summy: ●
= Fire Kick: ✖
= High Thrust: ●
Jab - Island Mirage **[PRD]**: ■,✖ [~⇩]
Straight Jab: ⬅+■+▲
Elbow Sting: ⬊+■
Cotovelo: (ML_⬇⬊➡)+■
Double Arm Stinger: ⬋+■+▲
Spin Slaps: ■+▲
= Freak Show : = ~✖
= Delayed Island Mirage: = ✖
Crying Needle: LC+■+▲
= Needle Cancelar: ~■
= Hammer Head: <▲
Handstand: (➡_LC,⬊)+■+▲ [~⬅]
Vasuuna: (⬉_⬆_⬈)+■+▲
Asfixiante: ⬅+▲
Rising Batida: (ML_⬇⬊➡)+▲
Elbow Upper: ⬊+▲
Carnival Rush: ➡+▲,■,●
Face Jammer: ML+✖
Brush Fire: ➡+✖
Lunging Brush Fire **[APY][PRD]**:
➡,➡+✖ [~⇦][~⇩]
Island Mirage **[PRD]**: ⬊+✖ [~⇩]
Martelo: (⬇⬊➡_LC,➡)+✖
Knee Thruster - Kick Out: ⬅+✖<➡
Skull Kick **[PRD]**: ⬈+✖ [~⇩]
= Freak Show: ~✖
= Carnival Sweep: ✖
= Kick Out: ✖+●
Weed Whacker **[APY]**: ⬋+✖ [~⇦]
= Hot Plate: ✖
= Hot Plate Cancelar: ~⇩
= Hot Plate Cancelar: ~⇦
= Handstand Position: ⇦
= Cutting Leg Whip: ●
= Bush Whacker: ~✖
= Shin Cutter **[APY]**: ~● [~⇦]
= Cross Cutter **[APY]** : ● [~⇦]
= Crying Needle: ■+▲
= Needle Cancelar: ~■
= Hammer Head: <▲

Fire Kick **[PRD]**:
(⬆_⬈)+✖+● [~⇩_~⇦]
Back Handstand Spring **[APY]**: ✖+● [~⇦]
Front Stinger **[APY] [PRD]**:
(LC_ML)+✖+● [~⇦][~⇩]
Boomerang : ➡,➡+✖+●
Freak Show : ⬊+✖+●
Queixada: ⬅+✖+●
Religio: ⬇+✖~●
Slippery Kick Series **[APY]**: ✖~● [~⇦]
= Slider **[APY]**: ● [~⇦]
= Slide Flop **[APY]**: ●,● [~⇦]
= Slider - Crying Needle : ●,■+▲
= Needle Cancelar: ~■
= Hammer Head: <▲
Heran Bago: ✖~✖
Circle Kick: (ML_⬇⬊➡)+●
Samba: ➡+● [~⇦]
Black Summy: ➡,⇨+●
Fire Kick: ➡,➡+●~✖
High Thrust: ➡,➡+●
Knee Cap Crusher: ⬊+●
Leg Whip Series: ⬅+●
= Weed Whacker **[APY]**: ✖ [~⇦]
= Hot Plate: ✖
= Hot Plate Cancelar: ~⇩
= Hot Plate Cancelar: ~⇦
= Handstand Position: ⇦
= Cuttng Leg Whip : ● [~⇦]
= Bush Whacker: ~✖
= Shin Cutter **[APY]**: ~● [~⇦]
= Crying Needle: ■+▲
= Needle Cancelar: ~■
= Hammer Head: <▲
= Cross Cutter **[APY]**: ● [~⇦]
= Mars Attacks **[PRD]**: ● [~⇩]
= Full Mars Attack: ●,✖+●
Barbed Wire **[APY]**:
⬋+●,●,●,●,... [⬅+●]
Roundhouse: (⬆_⬈)+●
Satellite Moon: ●~✖
= Hot Plate **[APY]** : ✖ [~⇦]
Haule: (⇩,⬋+●_⇙,●)
Relaxed Position: ⬇+✖+●

Especiales Apoyado sobre las Manos
Handstand Sidestep: (⬆_⬇)
Handstand Perch: ⇩
Delayed Perch Flop Kick : ✖+●
Stand Up: ⬅
Roll Out: N
Tuck & Roll: ■+▲
Left Flop Punch: ■
Right Flop Punch: ▲
= Swirl Kick **[APY]**: ● - [~⇦]
= Carnival Sweep: ✖
Scoot Kick : ✖
Hot Plate: ⬅+✖





= Hot Plate Cancelar: ~⇩
= Hot Plate Cancelar: ~⇦
= Handstand Position: ⇦
Carnival Sweep: (⬆_⬇)~(✖_●)
Slice Kick **[PRD]**:
(⬆_⬇)+(✖_●) [~⇩]
Slippery Kick **[APY]**: ✖~● [~⇦]
Perch Flop Kick : ⬇+✖+●
Helicopter: ●

Especiales Rewinder
Para ejecutar estos movimientos antes debes realizar un PS
Spin Slaps: ■+▲
= Freak Show : ~✖
= Island Mirage: ✖
Banda: ■+●
Cruncher: ▲
Hot Plate: ✖
= Hot Plate Cancelar: ~⇩
= Hot Plate Cancelar: ~⇦
= Handstand Position: ⇦
= Instant Perch Flop Kick : ✖+●
Wheel Kick: ✖+●
= Skull Kick : ✖+●
= Sao Paulo Special: ✖+●
= Fire Kick **[PRD]** :
⬈+✖+● [~⇦_~⇩]
Skull Kick **[PRD]**: (⬆_⬈) + ✖ [~⇩]
= Freak Show: ~✖
= Carnival Sweep: ✖
= Kick Out: ✖+●
Leaping Face Kick **[APY]**:
●~✖ [~⇦]
Swirl Kick **[APY]**: ● [~⇦]
= Carnival Sweep: ✖
= Front Stinger **[APY] [PRD]**:
✖+● [~⇦][~⇩]

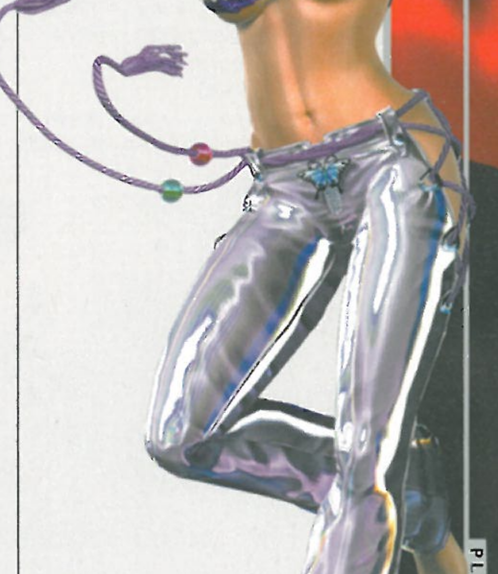
Especiales Relajada (desde la posición PRD)
Cancelar - Roll Forward: ➡
Cancelar - Roll Back: ⬅
Relax Side Roll Out: (⬆_⬇)
Releax Cancelar: (⬈_⬉_⬊_⬋)
Negativa Left: ■
Brush Fire: ✖
Leg Whip: ●
Crying Needle: ➡+■+▲
= Needle Cancelar: ~■
= Hammer Head: <▲
Headlong Dive: ➡,➡+■+▲

Negativa Right: ▲
Brush Fire: ✖
Samba **[APY]**: ● [~⇦]
Rio Delight: ✖,●
Scoop Up Kick: ✖~●
Back Handspring **[APY]**: ✖+●
[~⇦_~✖]
Rising Feet Lunge: ⬅,⬅+✖+●
Flare: ●~✖
Mid Kick - Back Handspring **[APY]** :
●,✖+● [~⇦_~✖]

IMPARABLES
Fruit Picker: ⬋+✖+●
= Cancelar: ⬅,⬅

COMBOS
1. ●~✖,●,▲,●,●,✖+●,✖+●,
✖+●,⬋+✖+●,⬈+✖+●
2. ●~✖,●,▲,●,✖



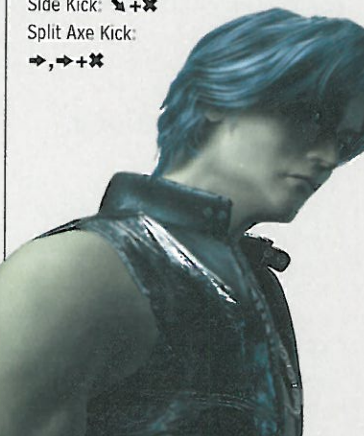


➔LEE CHAOLAN & VIOLET

CAMBIO DE POSICIÓN
■+✖+(⬆_⬇_⬅_➡)

LLAVES
Wu Tip (frente): ▲+●
Neck Fracture (frente): ⇨+▲+●
Knee Driver (frente): ➡,➡+✖+●
Harassment (izquierda): (⇨+▲+●_▲+●)
Stunner (derecha): (⇨+▲+●_▲+●)
Bulldog (espalda): (⇨+▲+●_▲+●)

MOVIMIENTOS ESPECIALES
Double Punch: ■,▲
= Mist Step: ~➡,N
= Violet Knuckle: ▲
= Violet Kick **[AHM]**: <● [~✖]
Double Punch - Silver Rain Kick **[AHM]**: ■,▲,●:● [~✖]
Acid Rain Combo: ■,✖:✖:✖
Violet Knuckle Combo: ■,⇨+▲,▲<▲
Fang Rush: ⬅+■,■
= Mist Step: ~➡,N
= Triple Fang: ▲
= AHM: ✖+●
Alternate Fang Rush: ⬅+■:■
= Mist Step: ~➡,N
= Alternate Triple Fang: ▲
= AHM: ✖+●
Schwartz Rose Hook: PS+■+▲
Rave War: ▲,▲
Rave War Combo: ⇨+▲<▲<▲
Rear Cross Punch: PS+▲
= Mist Step: ~➡,N
Left Violet Screw **[AHM]**: PSD+✖ [~●]
Slice Kick: ⬋+✖
Quick Silver Sting: ⬈+✖
Side Kick: ⬊+✖
Split Axe Kick: ➡,➡+✖

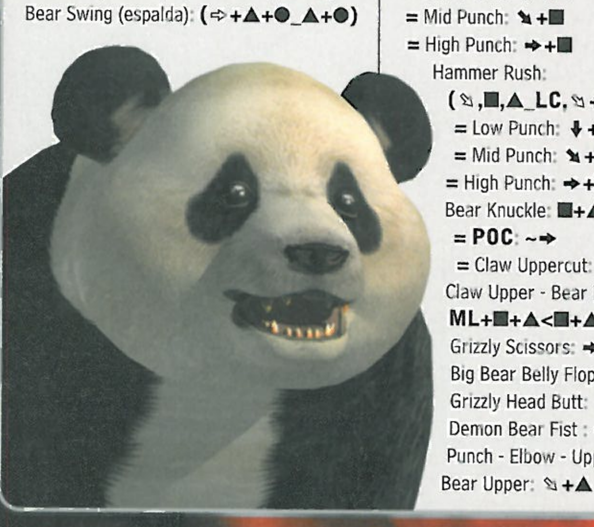


Dragon Slide: LC,⬊,⬇,⬊+✖
Head Kick - Violet Hammer: ✖<✖
Head Kick - Step In Kick: ✖,(➡_⬊)+✖
Acid Rain Combo: ➡+✖:✖:✖
Mist Wolf Kick **[AHM]**: ⬅+✖ [~●]
Mist Wolf Combo: ⬅+✖<✖
Feint Mist Wolf **[Mist Trap]**: ⬅+✖~✖ [:●]
Silver Low - Head Kick: ⬇+✖,✖
= Step In Kick: (➡_⬊)+✖
= Violet Hammer: <✖
Tsunami Kick: ML+✖,✖
= Step In Kick Infinite Starter: ⬊+✖
= Silver Low Infinite Starter: ⇩+✖
= Rave Kicks: ✖,✖,✖,✖...
= VH - Rave Kicks: ⬆+✖,✖,✖...
= Silver Low - RK: ⬇+✖,✖,✖...
Shredder: (➡,➡,N+✖,●_MC+✖+●,●)
= Shredder Combo: <●
= Mid Shredder: <(➡_⬊)+●
= Low Shredder: <(⬇_⬋)+●
Silver Sting: ⬈+✖+●
Delayed Dragon Slide: ➡,➡,N+✖+●
Handspring Backflip - AHM: ⬅,⬅,N+✖+●
Shoalin Spin Kicks: ●,✖,●
Violet Spin Hammer: ●,✖,✖
Quick Catapult **[AHM]**: LC,(⬉_⬆_⬈)+● [✖]
High Catapult Kick: LC,(⇖_⇧_⇗)+●
Rainbow Kick: LC,(⇖_⇧_⇗)+✖+●
Fake Somersault **[AHM]**: LC,(⬉_⬆_⬈) [~✖+●]
Right Violet Screw **[AHM]**: PSL+● [~✖]
Silver Tail: ⬇,⬊+●
Hop Kick: ⇗+●
Violet Knee: ⬈+●
Silver Whip: ➡+●
Silver Heel **[AHM]**: ⬅+● [~✖]
Quick Mid Kick **[AHM]**: ⬊+● [~✖]
Rising Kick **[AHM]**: ML+● [~✖]
Violet Cutter **[AHM]**: ⬅,⬅+● [~✖]
Blazing Kick: ⬇,⬋+●
Roundhouse - Somersault: ●,(⬆_⬈)+✖
Machine Gun Kicks: ●,●,●
Laser Edge: ⬇+●
= Machine Gun Kicks: <N+●,●,●
= Silver Cyclone: ~N+●~✖
= Violet Spin Hammer: <N+●,✖,✖
= Shoalin Spin Kicks: <N+●,✖,●
= Roundhouse - Somersault: <N+●,⬆+✖
Laser Edge **[AHM]**: ⇩+●<●<●<● [~✖]
Hit Man Stance: ✖+●
Hit Man Stance - Hit Man Step: ➡+✖+●
Mist Step: ➡,N
= Cancel - AHM: ⬅+✖+●
= Soviet Kick Combo: ✖,●

➔KUMA / PANDA

CAMBIO DE POSICIÓN
■+✖+(⬆_⬇_⬅_➡)

LLAVES
Bear Bite (frente): ⇨+▲+●
Bear Hug (frente): ▲+●
Stone Head (frente): ➡,➡+■+●
Circus Roll (frente): ⬇⬋⬅,➡+■+▲
Mauling Bear (frente): POC ➡+■+▲
Choke Slam (izquierda): (⇨+▲+●_▲+●)
Rag Doll (derecha): (⇨+▲+●_▲+●)
Bear Swing (espalda): (⇨+▲+●_▲+●)



MOVIMIENTOS ESPECIALES
Bear Hammer: ■,■,■
Bear Heaven Cannon: ➡+■,■,■
Bear Upper Rush: ⇘+■,▲,■,▲
Quick Upper Rush: (⇘,■,▲,■_LC,⇘+■,▲,■)
Grizzly Upper: ML+■
= Grizzly Claw: <▲
Grizzly Windmill: LC,⬊+■,▲,■
Windmill Backhand: ■
Bear Rush: LC+■,■,■,▲
= Low Punch: ⬇+■
= Mid Punch: ⬊+■
= High Punch: ➡+■
Hammer Rush: (⇘,■,▲_LC,⇘+■,▲)
= Low Punch: ⬇+■
= Mid Punch: ⬊+■
= High Punch: ➡+■
Bear Knuckle: ■+▲
= POC: ~➡
= Claw Uppercut: <■+▲
Claw Upper - Bear Knuckle **[POC]**: ML+■+▲<■+▲ [~➡]
Grizzly Scissors: ➡+■+▲
Big Bear Belly Flop: ⬈+■+▲
Grizzly Head Butt: ⬊+■+▲
Demon Bear Fist: ➡,➡+▲
Punch - Elbow - Upper: ▲,■,▲
Bear Upper: ⇘+▲
= Bear Upper Rush: ■,▲,■
Short Hammer Rush: (⇘,▲_LC,⬊+▲)
= Low Punch: ⬇+■
= Mid Punch: ⬊+■
= High Punch: ➡+■
Quick Uppercut Rush: (⇘,▲,■,▲_LC,⇘+▲,■,▲)
Grizzly Claw: ⬅,⬋,⬇,⇘+▲
Salmon Hunter: ⬅,➡+▲+✖
Pancake Press: ⬈+✖+●
= Roll Back: ⇦
= Hunting Bear: ✖+●
= Roll Forward: ⇨
= Hunting Bear: ✖+●
= Bear Roll: ⇘+■+▲
= Sitting Claws: (■,▲,■,▲_▲,■,▲,■)
= Roll Back: ⇦
= Hunting Bear: ✖+●
= Roll Forward: ⇨
= Hunting Bear: ✖+●
= Bear Roll: ⇘+■+▲
Bear Back Kicks: ⬅+✖+●
Bear Sit: ⬇+✖+●
= Roll Back: ⇦
= Hunting Bear: ✖+●
= Roll Forward: ⇨
= Hunting Bear: ✖+●
= Bear Roll: ⇘+■+▲
= Sitting Claws: (■,▲,■,▲_▲,■,▲,■)
= Roll Back: ⇦
= Hunting Bear: ✖+●
= Roll Forward: ⇨
= Hunting Bear: ✖+●
= Bear Roll: ⇘+■+▲
Spring Claw - Sit Down: PHR ⬇+■+▲
= Sitting Claws: (■,▲,■,▲_▲,■,▲,■)
= Roll Back: ⇦
= Hunting Bear: ✖+●
= Roll Forward: ⇨
= Hunting Bear: ✖+●
= Bear Roll: ⇘+■+▲
Bear Roll: ⇘, ■+▲
= Hunting Bear Stance: ✖+●
Hunting Bear Stance: ✖+●
Hunting Bear Stance: (BAD_BAR) ✖+●
Dancing Taunt: ■+✖+●
Turn Around Dance: ⇩+●
Wall Jump: ⬅,⬅,⬉

Especiales Oso Cazador (Posición POC)
Crawl Forward: ⇨
Crawl Backwards: ⇦
Bear Roll: ➡,➡
= Hunting Bear: ✖+●
= Bear Roll: ⇘+■+▲
Bear Low Parry - Stand: (⬈_⬆_⬉)
Hunting Claw - POC: ■
Hunting Claw-Bear Scratch-POC: ■,▲
Bear Scratch - POC: ▲

= Violet Sway: ←,N
= Code Red Low: ●
Wall Jump: ←,←,↖

Hit Man (sólo desde la posición AHM)
Freaker Jabs: ■,■... [~→,N]
Fake Freaker - Scatter Kick: ■,✖
Fake Freaker - Violet Kick : ■,● [~✖]
F.Freaker - Silver Rain Kick: ■,●:● [~✖]
Scatter Blow : ▲
Scatter Kick: ✖
Ship Slicer: ●
Hit Man Step: →
Hit Man Cancel - Stand: ←
H.M.C.- Side Step Walk: (⇧ _ ⇩)
H.M.C. - Full Crouch: ⇩
Predator Step: (↑ _ ↓)

IMPARABLES
Silver Cyclone: ↓+✖+●
Low Cancel S.C: ←+●,N+●~✖
Silver Demon Fist: ↙+■+▲
= Cancelar: ↑,↑

COMBOS
↘+■,▲,▲,■,✖,✖,✖,●,✖,●

Grizzly Fling : ■+▲
Mauling Bear: →+■+▲
Hunting Hip: ←+✖+●
= Roll Back: ⇦
= Hunting Bear: ✖+●
= Roll Forward: ⇨
= Hunting Bear: ✖+●
= Bear Roll: ⇘+■+▲
= Sitting Claws:
(■,▲,■,▲_▲,■,▲,■)
= Roll Back: ⇦
= Hunting Bear: ✖+●
= Roll Forward: ⇨
= Hunting Bear: ✖+●
= Bear Roll: ⇘+■+▲
Resting Bear: ↓+✖+●
= Hunting Bear Stance: ✖+●
Bear Tackle: ✖+●

IMPARABLES
Fatal Wind : ←,←+▲+✖+●
= Rolling Bear:
↑,↘,↓,↙,←,↖,↑,⇗
= Extended Rolling Bear: (N_→)
= Hunting Bear Stance: ✖+●
Salmon Hunter Claw: ←,→+▲+✖*
= Quick Salmon Hunter Claw: ←,→+✖
Deadly Claw: ←+■+▲
= Stop Rolling Bear: ←

→HWORANG

CAMBIO DE POSICIÓN
PIA ■+✖+(↑ _ ↓ _ ← _ →)

LLAVES
Falcon Dive Kick (frente): PIA ▲+●
Pick Pocket (frente): PIA ⇨+▲+●
Anti Sub Rocket (frente): PDA
(■+✖_▲+●)
Roll & Choke (frente): →,→+▲
Door Mat (frente): ↓ ↙ ←+✖
Leg Hook (frente): ↓ , ⇙+■+✖
Human Cannonball (frente): →+▲+✖
Dead End (izquierda): (⇨+▲+●_▲+●)
Neck Snapper (derecha):
(⇨+▲+●_▲+●)
Slaughter House (espalda):
(⇨+▲+●_▲+●)

MOVIMIENTOS ESPECIALES
Disrespect: ■+▲
Stance Change: ✖+●
Body Blow: ↘+■+▲
Lifting Uppercut: →,N,↓,↘+▲
Uppercut: ↘+▲
Bone Stinger: ↗+▲
Ecoli: →,N,↓,↘+✖~✖
Flamingo Kick: ↑+✖
Windmill Kick: ML+✖
Public Enemy: ↘+✖<●
Knee Buster - Dodge Lift : ↓+✖,●
Hunting Hawk: ↗+✖,●,✖
Sky Rocket: →,N,↓,↘+●
Talon Sky Rocket: →,N,↘+●
Fire Cracker: ↓+●,●
Crippler - Fear Kick: ↙+●,●
Chicken Kick: ↖+●
Rejection: ↗+●
Tsunami Kick: ML+●,●

Pie Izquierdo Adelantado (PIA)
Double Punch: ▲,▲
= Left Flamingo: ✖
= Right Flamingo: ●
= Rejected: →+✖
= Rejection: →+●
Icicle Crusher: →+■+▲
Bolt Cut: ←+▲
Right Jab: ▲
= Left Flamingo: ✖
= Right Flamingo: ●
= Rejected: →+✖
= Rejection: →+●
Home Surgery: ■,■,✖,✖
Rusty Knife - Righty: →+▲
Rusty Knife - Lefty: ⇨+▲
Left Flamingo Stance: →+✖
Ecoli: →+✖~✖
Spiral Trap: →,→+✖
Grand Theft: ←+✖
Leaping Slash Kick: (MC_→,→,→)+✖
Flying Eagle: ✖~●
Menace: ✖,✖,↓+✖
Menace to Society: ✖,✖,↓+✖,● [⇨]

Double Menace to Society:
✖,✖,↓+✖,●,●
Disorderly Conduct [PIA]: ✖,✖,● [⇨]
Bad Menace: ✖,✖,●,●
Party Hearthy [PIA]: ✖,✖,✖<● [⇨]
Total Outrage: ✖,✖,✖<●,●
Machine Gun Kicks: ✖,✖,✖<✖
Plasma Blade: DE ●
Doggie Lift: →+●
Right Flamingo Feint: →,N+●
Nose Bleeder: ←+●
Short Outrage: →+●,●
Torpedo Kick: →,→+●
Axe Murderer - Righty: ●,✖
Axe Murderer - Lefty: ●,→+✖
Rude Boy - Lefty: ●,●
Rude Boy - Righty: ●,→+●
Toe Jam - Flamingo: ●,●,●
Toe Jam - Righty: ●,●,→+●
Toe Jam - Lefty: ●,●,←+●
Blizzard Kicks: ●,●,●,✖
Hot Feet: ●,●,●,●

Pie derecho Adelantado (PDA)
Right Foot Cancel: ↖
Lefty: ✖+●
Lefty: (⇨_⇦)
Migrane: ■,■
Big Fists: ▲,■,■
PK Combo: ▲,✖
Jab - Chainsaw Flamingo: ▲,●~→
Jab - Chainsaw Kick: ▲,●,✖
Jab - Double Hook: ▲,●<●
Jab - Spin Kick: ▲,←+●
Teaser Trip: ✖
TT - Wild Roundhouse: ✖,✖
Backlash: ✖~●
Cheap Shot: →+✖
= Retreat: ~←
= Teaser Trip: ●
Plasma Blade: DE ✖
Ripoff: →,→+✖
Misdemeanor: ←+✖
Snap Spin Kick: ←+●
Chainsaw Kick: ●,✖
Chainsaw Flamingo: ●(~→_~↑_~↓)
Double Hook: ●<●
Right Flamingo Stance: →+●
Right Side Kick [FDH]:
↘+● [~⇨]
Grand Theft: →+●~●
Pirouette Kick: →,→+●
Screw Pirouette Kick:
→,→+●~✖
Right Foot Forward Cancel:
(↘,N_↙,N)

Flamingo Izquierdo (sólo desde FIZ)
Lefty: N
Side Step: (↑ _ ↓)
Flamingo Steppin': →

Flamingo Back Dash: ←
Flamingo Switch: ✖+●
Left Jab: ■
Right Back Hand: ▲
Parabellum Kick: →+✖
Left Snap Kick: ↘+✖
Snap Spin Kick: ←+✖
Chin Buster - Dodge Lift : (↓ _ ↙)+✖,●
Machine Gun Kicks: ✖,✖<✖
Menace to Society: ✖,✖,●
Bad Menace: ✖,✖,●,●
Public Enemy: ✖<●
Famingo Hop Kick: ●
Right Heel Lance: ←+●
Teaser Trip: (↓ _ ↙)+●

Flamingo Derecho (sólo desde la posición FDH)
Righty: N
Side Step: (↑ _ ↓)
Flamingo Steppin': →
Flamingo Back Dash: ←
Flamingo Swith: ✖+●
Spin Back Fist: ■
Right Jab: ▲
Flamingo Hop Kick: ✖
Left Heel Lance: ←+✖
Teaser Trip: (↓ _ ↙)+✖
Super Right: ●
Parabellum Kick: ←+●
Right Snap Kick: ↘+●
Snap Spin Kick: ←+●
Right Cutter: (↓ _ ↙)+●

IMPARABLES
Dynamite Heel: ←+✖+●
= Cancelar: ←,←
Power Blast: FIZ ■+●
= Cancelar: ←,←

COMBOS
1. FIZ ▲,▲,✖,●,✖,●,●,●,●,✖
2. FDH■,▲,✖,●,✖,●,●,●,●,✖



➔BRYAN FURY

CAMBIO DE POSICIÓN

■+✖+(⬆_⬇_⬅_➡)

LLAVES

Bryan Crusher (frente): ▲+●
Gravity Brain bæster (frente): ⇨+▲+●
Chains of Misery (frente):
LC,↘,⬇,↘+■+▲
Gravity Blow (izquierda):
(⇨+▲+●_▲+●)
Knee Blast (derecha): (⇨+▲+●_▲+●)
Hummer Neck Wringer (espalda):
(⇨+▲+●_▲+●)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Double Body Blow: ↘+■,▲
Vulcan Cannon - Vulcan Punch:
⇘+■<■<■<■,▲
Headhunter: PS+■
Cheap Trick: PS+■~▲
Hammer Driver: (LC_⬇_N)+■+▲
Side Step Elbow: ➡+■+▲
Double Punch: ■,▲
= Bruce Rush: ■,▲
= Bruce Low Rush: ■,●
= Northern Lights: ✖
Punch Kick Cross: ■~●
= Doom Knuckle: ▲
= Doom Knuckles: <■
= Mach Punch: <▲
= Wolf Bite: <●
= Side Step: ~(⬇_⬆)
= Wolf Bite: ●
= Fake Out Knuckle: ~➡+■
= Mach Punch: <▲
= Wolf Bite: <●
= Side Step: ~(⬇_⬆)
= Wolf Bite: ●
= Wolf Bite: <●
= Southern Cross: <✖,✖
Short Upper: ML+■+▲
Snake Slam: ⬅,⬅+■
Gatling Rush:
⬅+■<▲<■,▲,■,▲,■,▲,■,▲,■,●
Snake Upper: (ML_⬇↘➡)+■
Stomach Combo: ➡+▲,■,●
Mach Breaker: ➡,➡+▲
Shell Shock: PS+▲
Stomach Lift: (⬇_↙)+▲
Vulcan Punch: ↘+▲
Doom Knuckle: ⬅+▲
= Doom Knuckles: <■
= Mach Punch: <▲
= Wolf Bite: <●
= Side Step: ~(⬇_⬆)
= Wolf Bite: ●
= Fake Out Knuckle: ~➡+■
= Mach Punch: <▲
= Wolf Bite: <●
= Side Step: ~(⬇_⬆)
= Wolf Bite: ●
= Wolf Bite: <●
Sway: ⬇↙⬅
= Chin Smash: N+▲
Gut Punch: (ML_⬇↘➡)+▲
= Fisherman's Slam: (~➡_~⬅)+▲
Slash Kick: ➡,➡+✖
Delayed Slash Kick: ➡,➡+✖*
Stomach Knee: ➡+✖
Gatling Rush: ✖,▲,■,▲
Bruce Special: ✖,▲,■,●
Quick Spin Kicks: ✖,✖
Rolling Driver: (⬆_↗)+✖
Leaping Slash Kick: (MC_➡,➡,➡)+✖
Snake Edge: ↘+✖
Low Shin Kick: ⇙,✖
Hammer Knee: (ML_⬇↘➡)+✖
= Twin Hammer Knee: ●
Front Kick: ⬅+✖
= Bruce Rush: ▲,■,▲
= Run for Cover: ▲,■,●
= Knee: ●
Spark Spin Kick: ✖+●
Thin Low Kick: ⬇+✖+●
Rise Spin Kick: ML+✖+●
Orbital Knee: ⬅+●
Orbital Heel: (⬆_↗)+●
Wolf Bite: ↘+●
Running Blind:
➡+●,✖,●
Orbital Flip Drop: ⬅,⬅+●
Mach Kick: ➡,➡+●
High & Mid Punch Parry: ⬅+■+▲
= Mach Punch: ~▲
= Vulcan Punch: ~▲
Taunt: ■+✖+●
= Fury Taunt: ■+●*
= Stomach Fury: ➡+▲,■,●
= Stomach Fury Combo: ▲,■,●,▲
Wall Jump: ⬅,⬅,↖

IMPARABLES

Meteor Smash: ⬅+■+●
Meteor Blow: ➡+■+●

COMBOS

1. ⬅+✖,●,■,▲,■,●,▲,■,●,▲
2. ⬅+✖,●,■,▲,■,●,▲,●
3. ⬅+✖,●,■,▲,■,●,✖,✖



➔JULIA CHANG

CAMBIO DE POSICIÓN

■+✖+(⬆_⬇_⬅_➡)

LLAVES

Death Valley Bomb (frente):
⇨+▲+●
Side Bæster (frente): ▲+●
Seasaw Whip (frente): ▲+●~⇦
Arm Lock Suplex (frente):
↘+■+▲
Waist Suplex (frente):
⬇,⇗+■+✖
C. Arm Lock (frente):
LC,↙,⬇,↙+■+▲
Mad Axes (frente):
⬇↙⬅,➡+▲
Running Bulldog (izquierda):
(⇨+▲+●_▲+●)
Twisted Sister (derecha):
(⇨+▲+●_▲+●)
Spinning Air (espalda):
⬅+▲+●
German Suplex (espalda):
(⇨+▲+●_▲+●)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Flash Uppercut: ➡+■
Flash Punch:
(MC_⬇,↘)+■
= Flash Elbow: <▲
G-Clef - Club Fist: ■~■
= Flash Uppercut: ■
= Palm Explosion: ▲
= Bow Leg: ●
= Arrow: ✖
Club Fist: ↘+■
= Flash Uppercut: ■
= Bow Leg: ●
= Arrow: ✖
G-Clef - Gut Punch:
■~▲
= Skyscraper Cannon: ~■
= Low Kick: ✖
= High Kick: ●
Party Crasher:
➡,➡+■
= Skyscraper Kick: <●
Palm Explosion: ➡+■~▲
Rouge Orchid Palm: ■+▲
Twin Arrow: ⬅+■+▲
Shove It Up: ➡+■+▲
Club Fist - Bow Leg: ■+●
= Arrow: ✖
Gut Punch: ↘+▲
= Skyscraper Cannon: ■
= Low Kick: ✖
= High Kick: ●
Ultimate Cannon:
(⬇+▲~N+✖_▲+✖),■
Flash Elbow: (MC_LC,↘)+▲
Parting Fist: PS+▲
Lashing Arrow: ➡,➡+▲
Arm Whip: (⬅+▲_▲~⬅)
= Back Push: ■+▲
Tequila Sunrise:
(ML+▲_✖~▲)
= Axe Elbow: ▲
= Delayed Axe Elbow: (<▲_▲*)
= Club Fist - Flash Uppercut: ■,■
= Club Fist - Bow Leg: ■,●
= Arrow: ✖
= Razor Sweep: ●
= High Kick: ●
= Low Kick: ⬇+●
= Razor's Edge: ■
Liquid Sweep: ⬅+✖
= Bow Leg: ●
Twin Waking Kicks: PS+✖~●
Earthquake Stomp: ↗+✖+●
Counter Clockwise Spin: ✖+●
= Spinning Razor Kicks: ●,●
= High Kick: ●
= Low Kick: ⬇+●
= Razor's Edge: ■
Razor Sweep: ⬇+●
= High Kick: N+●
= Low Kick: ⬇+●
= Razor's Edge: ■
Spinning Razor Kicks: ●,●
= High Kick: ●
= Low Kick: ⬇+●
= Razor's Edge: ■
Heaven Shatter Kick: ⬅+●
Mountain Crusher: ↘+●<▲<⬅,➡+■
Skyscraper Kick: ML+●
Bow Leg - Arrow: LC,↘+●,✖
Wave Taunt: ▲+✖+●
Wall Jump: ⬅,⬅,↖

IMPARABLES

Heaven Cannon: +■+●
= Cancelar: ⇦

COMBOS

1. ▲,■,■,▲,✖,✖,✖,●,●,■
2. ▲,■,■,▲,✖,✖,▲,✖,▲,■
3. ▲,■,■,▲,✖,✖,▲,■,●,✖

→NINA WILLIAMS







CAMBIO DE POSICIÓN

■+✖+(↑_↓_←_→)

LLAVES

Arm Grab Flip (frente): ⇨+▲+●
Lifting Toss (frente): ▲+●
Revolving Elbow Strike (frente): ▲+●~⇦
Guillotine Choke (frente):
(↙+▲+●_▲+●~⇩)
Neck Throw (frente) : ↗+■+▲
Embracing Elbow Strike (frente): ↘,↘+■
Rolling Triangle Lock (izquierda):
(⇨+▲+●_▲+●)
Swinging Toss (derecha):
(⇨+▲+●_▲+●)
Triangle Hola (espalda):
(⇨+▲+●_▲+●)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Double Punch: (↘+■<▲)_(ML+■<▲)
Double Punch: (■<▲)_(DE ■_▲<▲)
= Spider Knee: <✖
= Double Snap: :■+▲
= Bermuda Triangle: <●
= Blonde Bomb: <f+■+▲
= Biting Snake: <■<●
= Punch Rush - Blonde Bomb:
■<▲<→+■+▲
Twin Low Jabs - Toe Kick:
(↓_LC)+■,▲,●
Killing Blade: ←+■
Assassin Dagger: →,→+■
Skull Splitter: ↙,↓,↘+■
Helping Hand: LC,↙+■
Snake Shot: PS+■
= Crouch Dash: ~⇨
= Palm Grab: ■+▲
= Bad Habit: ✖
= Flip Heel Kick: ●
= Evil Mist: ↙,↙+▲+✖
= Sway: ~⇦
= Betrayer : ■+●
Double Shot: PS+■,▲
Low Jab - Rising Kick: ↓+■,N+●
Ivory Cutter: ■+●
Cross Blade: ↘+■+▲
Blonde Bomb: (ML_→_→,→)+■+▲
Spiral Explosion: PS+■+▲
Straight Jab: ▲
= Blonde Bomb: <→+■+▲
= Jab - Low Kick: <■<●
= Spider Knee: <✖
= Double Snap: :■+▲
= Roundhouse: <●
Low Jab - Toe Kick: (LC_↓)+▲,●
Double Slap: ←+▲,▲
Backhand Body Blow: ↙+▲
Quick Panther Claw: →,→+▲
Panther Claw: →,⇨+▲
Lift Shot: PS+▲
Shut Up : ↓,↘+▲
Head Ringer: ✖<●
Bad Habit: (↓↘→_→,→)+✖

Leaping Slash Kick: (MC_→,→,→)+✖
Spike Combo: ✖,✖
= Upper : ▲
= Delayed Upper: →+▲
= High Kick: ●
= Shin Kick: ↓+●
Low Spin Kick - Upper: (LC_↓)+✖,▲
Low Spin Kick - High Kick :
(LC_↓)+✖,N+●
Low Spin Kick - Shin Kick : (LC_⇩)+✖,●
Hop - Low Spin Kick - Upper :
↗,N,(↓_↙_↘)+✖,▲
Hop - Low Spin Kick - Front Kick:
↗,N,(↓_↙_↘)+✖,✖
Hop - Low Spin Kick - High Kick :
↗,N,(↓_↙_↘)+✖,●
Creeping Snake: ↘+✖<▲
= Side Step: [~⇧_~⇩]
= Lift Shot: ~▲
= Roundhouse: <●
= Low Spin Kick: ↓+✖
= Upper : ▲
= High Kick: ●
= Spike Combo: (~↓_~↘)+✖,✖
= Upper: ▲
= High Kick: ●
= Shin Kick: ↓+●
= Head Ringer: (~↓_~↘)+✖<●
= Divine Cannon: <✖
= Biting Snake: <■<●
Assault: ↘+✖<■
= Side Step: [~⇧_~⇩]
= Lift Shot: ~▲
= Blonde Bomb: ▲,→+■+▲
Flash Kicks - Roundhouse:
↘+✖<✖<✖<●
Mid Kick - Roundhouse: ↘+✖<●
Divine Cannon : (↓,↙+✖_↙+✖+●)
Twisted Mind: (↓_↘)+✖+●
Spider Knee: ←,→+✖
= Double Snap: :■+▲
Rising Spider Knee: ML+✖
= Double Snap: :■+▲
Stinger Heel: ←+●
Heel Slicer: PS+●
Flip Heel Kick: (↓↘→_→,→)+●
Wipe the Floor: ↓,↘+●
Shin Kick - Spin Punch: (LC_↓)+●,■
= Side Step: [~⇧_~⇩]
= Lift Shot: ~▲
Low Shin Kick - Spin Punch: ⇘+●,N+■
= Side Step: [~⇧_~⇩]
= Lift Shot: ~▲
Blonde Attack: ●,✖
= Upper : ▲
= High Kick: ●

= Shin Kick: ↓+●
Can Opener: ↗+●,✖,●
Slicer - BAR: ↙+●
Slicer - Divine Cannon: ↙+●,✖
High and Mid Attack Reversal : ←+▲+●
Wall Jump: ←,←,↖

MULTIPARTS

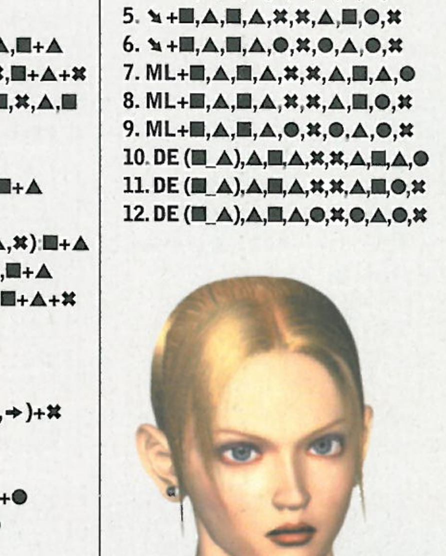
Palm Strike : (↓↘→+■+▲_←+▲+●)
= Arm Bar: ✖,●,✖,■+▲
= Double Snap: ▲,✖,●,▲,▲
= Neck Crusher: ■,✖+●,■,▲,■+▲
= Gale Tech Strech: ■,▲,●,✖,■+▲+✖
= Standing Reverse Arm Lock: ■,✖,▲,■
= Rear Gale Tech Falcon Wing:
✖,■,●,■+▲,■+▲
= Falling Reverse:▲,■,✖,●,■+▲
Spider Knee - Double Snap:
(←,→+✖_ML+✖_▲,✖_■,▲,✖):■+▲
= Neck Crusher: ■,✖+●,■,▲,■+▲
= Gale Tech Strech: ■,▲,●,✖,■+▲+✖
Lifting Toss: ▲+●
= Shoulder Buster: ■,▲,■
= Arm Lock: ▲,■,✖
Leaping Heel Hold: (MC_→,→,→)+✖
= Achilles Tendon Lock:
■,✖,▲+●,✖+●,■+▲
= Knee Cross Lock : ✖,■,●,▲+●
Quick Leap Heel Hold: ↗+✖+●
= Achilles Tendon Lock :
■,✖,▲+●,✖+●,■+▲
= Knee Cross Lock : ✖,■,●,▲+●
Crab Claw: ↓↘→+✖+●
= Commando Arm Lock :
✖+●,✖,●,■+▲
= Heel Hold:
✖+●,●,▲,■+▲
= Knee Cross Lock:
✖,■,●,▲+●
= Achilles Tendon Lock:
■,✖,▲+●,✖+●,■+▲
Betrayer: ↓↙←+■+●
= Standing Reverse Arm Lock:
■,✖,▲,■
= Rear Gale Tech Falcon Wing:
✖,■,●,■+▲,■+▲
= Falling Reverse Arm Lock:
▲,■,✖,●,■+▲
= Twisted Nightmare:
▲,■,■+▲,■+▲+✖
= Neck Crusher:
■,✖+●,■,▲,■+▲
= Gale Tech Strech:
■,▲,●,✖,■+▲+✖

IMPARABLES

Hunting Swan: ↙+■+▲
= Cancelar: ↑,↑
Evil Mist: ↓↘→,⇙+▲+✖

COMBOS

1. ■,▲,■,▲,✖,✖,▲,■,▲,●
2. ■,▲,■,▲,✖,✖,▲,■,●,✖
3. ■,▲,■,▲,●,✖,●,▲,●,✖
4. ↘+■,▲,■,▲,✖,✖,▲,■,▲,●
5. ↘+■,▲,■,▲,✖,✖,▲,■,●,✖
6. ↘+■,▲,■,▲,●,✖,●,▲,●,✖
7. ML+■,▲,■,▲,✖,✖,▲,■,▲,●
8. ML+■,▲,■,▲,✖,✖,▲,■,●,✖
9. ML+■,▲,■,▲,●,✖,●,▲,●,✖
10. DE (■_▲),▲,■,▲,✖,✖,▲,■,▲,●
11. DE (■_▲),▲,■,▲,✖,✖,▲,■,●,✖
12. DE (■_▲),▲,■,▲,●,✖,●,▲,●,✖





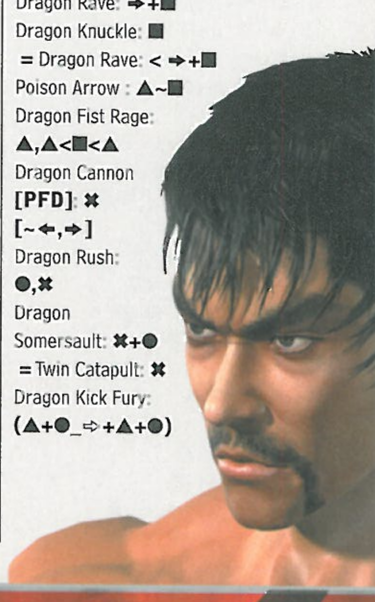
➔MARSHALL LAW

CAMBIO DE POSICIÓN
■+✖+(⬆_⬇_⬅_➔)

LLAVES
Hopping Frog (frente): ▲+●
Dragon's Fire (frente): ⇨+▲+●
Chastisement Punch (frente): ↘+■+▲
= Bulldog Drop: ■,▲,■+▲
Dragon Knee (frente): ➔,➔+✖+●
Run Up Drop (frente): ➔+▲+✖
Dragon Kick Fury (frente): **PDG (▲+●_⇨+▲+●)**
Headlock Kick (izquierda): **(⇨+▲+●_▲+●)**
Nut Cracker (derecha): **(⇨+▲+●_▲+●)**
Dragon Bites (espalda): **(⇨+▲+●_▲+●)**

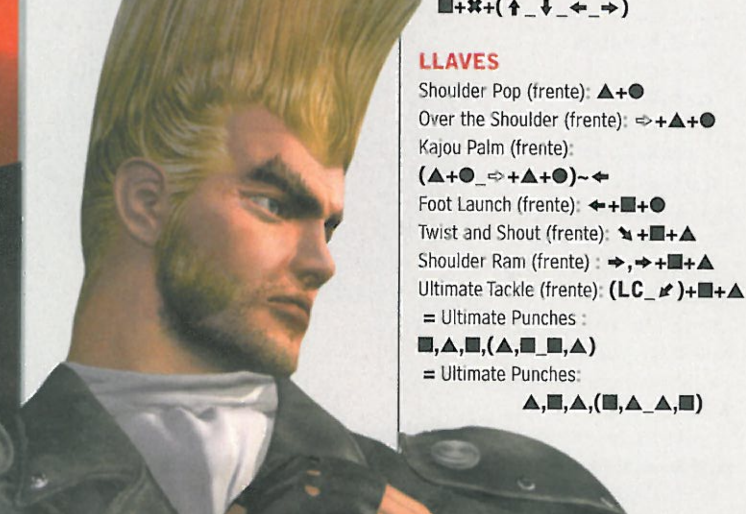
MOVIMIENTOS ESPECIALES
Double Punch **[PDG]**: ■,▲ [~⬅,➔]
= Knee: ✖
= Fake Somersault: ↗+✖
= Sky Kick **[PFD]**: ● [~⬅,➔]
Machine Gun Arrow: ■,■,■,■,■
Machine Gun Combo: ■,■,■,■
= Right Straight **[PDG]**: ▲ [~⬅,➔]
= Knee: ✖
= Fake Somersault: ↗+✖
= Sky Kick **[PFD]**: ● [~⬅,➔]
= Rave War: ▲,▲
= Rave War Combo **[PDG]**: ⇨+▲,▲<▲ [~⬅,➔]
Power Jab: ⬇↘➔+■
= Right Straight **[PDG]**: ▲ [~⬅,➔]
= Shoalin Spin Kicks **[PFD]**: ~●,✖,● [~⬅,➔]
= Roundhouse-Somersault **[PFD]**: ~●, ⬆+✖ [~⬅,➔]
Dragon Storm **[PDG]**: ⬅+■<▲<■ [~⬅,➔]
Dragon Back Blow: **DE** ■
Dragon Hammer: ➔+■+▲
Straight - Dragon Whip: ▲,▲
Rave War Combo **[PDG]**: ⇨+▲<▲<▲ [~⬅,➔]
Dragon Fist Rage: ▲,▲<■<▲
Poison Arrow : ➔+▲~■
Dragon Whip: ↙+▲
= Spring Kick [PLD]: ~● [~⇩]
Junkyard Combo **[PFD]**: ⬅+▲,✖,● [~⬅,➔]
Mid Jab - Somersault: **(LC_⬇)**+▲,✖
Dragon Upper : **ML**+▲
Dragon Judgement **[PDG]**: **PS**+▲,■,▲<■ [~⬅,➔]
Dragon Cannon **[PFD]**: ➔,➔+✖ [~⬅,➔]
Head Kick - Somersault : ✖<●
Step In Kick: ↘+✖
Rave Kicks: ⬇+✖,✖
= Somersault: ●
Leaping Slash Kick: **(MC_➔,➔,➔)**+✖
Dragon Slide: **LC**,↘,⬇,↘+✖
Crouch Kick - Somersault: **LC**+✖,●
Twist Kick - **PFD [PDG]**: **ML**+✖ [~⬅,➔]
Jump Kick - Somersault : (↖_⬆_↗)+✖,●
Double Dragon: **PS**+✖+●
Frog Man [KND]: ⬇+✖+● [~⇩]
Catapult Kick : ✖+●
= Twin Catapult: ✖
Shaolin Spin Kicks **[PFD]**: ●,✖ [~⬅,➔]
Shaolin Spin Combo **[PFD]**: ●,✖,● [~⬅,➔]
Quick Catapult : **LC**,(↖_⬆_↗)+●
= Twin Catapult: ✖
Fake Somersault: (⇗_⇧_⇖)+✖
= Sky Kick **[PFD]**: ● [~⬅,➔]
High Catapult Kick: **LC**,(⇖_⇧_⇗)+●
Rainbow Kick: **LC**,(⇖_⇧_⇗)+✖+●
Roundhouse-Somersault **[PFD]**: ●,(⬆_↗)+✖ [~⬅,➔]
Side Kick - Somersault: **(LC_⬇)**+●,✖
Front Kick - Somersault: ↘+●,✖
Face Kick **[PFD]**: **ML**+● [~⬅,➔]
= Somersault: ✖
Quick Advance Catapult : (⇖_⇧_⇗+●)
= Twin Catapult: ✖
Dragon Tail: ↙+●
Tricky Step Punch Parry: ⬅+■+▲
= Tricky Trap: ~■
= Tricky Fist: ▲
= Tricky Step In Kick : ✖
= Tricky Low Kick : ●
Tricky Fake Step: ⬅+■+▲
= Dragon Rave: ➔+■
= Dragon Knuckle: ■
= Dragon Rave: < ➔+■
= Dragon Judgement **[PDG]**: ▲,■,▲<■ [~⬅,➔]
= Dragon Cannon **[PFD]**: ✖ [~⬅,➔]
= Dragon Rush: ●,✖
= Dragon Somersault: ✖+●
= Twin Catapult: ✖
Feight Low: ➔,➔+●
Crouch Dash: **LC**,↘,⬇,↘
Dragon Sign Stance: ⬇+■+▲
High Parry **[PDG]**: ⬅+▲+● [~⬅,➔]

Especiales Señal del Dragon (sólo desde PDG)
Dragon Rave: ➔+■
Dragon Knuckle: ■
= Dragon Rave: < ➔+■
Poison Arrow : ▲~■
Dragon Fist Rage: ▲,▲<■<▲
Dragon Cannon **[PFD]**: ✖ [~⬅,➔]
Dragon Rush: ●,✖
Dragon Somersault: ✖+●
= Twin Catapult: ✖
Dragon Kick Fury: **(▲+●_⇨+▲+●)**





➔PAUL PHOENIX





CAMBIO DE POSICIÓN



■+✖+(⬆_⬇_⬅_➔)

LLAVES
Shoulder Pop (frente): ▲+●
Over the Shoulder (frente): ⇨+▲+●
Kajou Palm (frente): **(▲+●_⇨+▲+●)~⬅**
Foot Launch (frente): ⬅+■+●
Twist and Shout (frente): ↘+■+▲
Shoulder Ram (frente) : ➔,➔+■+▲
Ultimate Tackle (frente): **(LC_↙)**+■+▲
= Ultimate Punches : ■,▲,■,(▲,■_■,▲)
= Ultimate Punches: ▲,■,▲,(■,▲_▲,■)
= Punches - Cross Arm Lock: ■,▲,■,■+▲
= Punches - Cross Arm Lock: ▲,■,▲,■+▲
= Cross Arm Lock: ■+▲
= Ultimate Punishment: ▲,⇩+■,■,N,●,■,■+▲
Dragon Screw (izquierda): **(⇨+▲+●_▲+●)**
Fall Hawai (derecha): **(⇨+▲+●_▲+●)**
Piggyback Ride (espalda): ▲+●
Reverse Neck Toss (espalda): ⇨+▲+●

MOVIMIENTOS ESPECIALES
Double Punch: ■,▲
Reverse PDK Combo: ■,●
Hammer of Gods: ➔+■+▲
Iron Mountain: ⬇+■+▲
Shoulder Rush: ➔+■+●
Thruster : ⬇↘➔+■
Tile Splitter: ⬇+■
= Deathfist: ▲
= Falling Leaf: ●,▲
= Dragon Thunder Bolt Palm: (:■_:■+▲)
Turn Thruster: **PS**+■
Rock Breaker: ⬅,➔+■
PK Combo: ▲,✖
PDK Combo: ▲, ⬇+✖
Quick PK Combo: ➔+▲,✖
Flash Elbow: ➔,➔+▲
= Gut Buster: ■
= Holy Dragon Claw: :■
= Stone Breaker: <▲
Upper: ↘+▲
Death Fist: ⬇↘➔+▲
Thunder Palm: **ML**+▲
Jaw Breaker: **(LC,↘_⇘)**+▲
= Gut Buster: <■
= Stone Breaker : <▲
Sway : ⬇↙⬅
= Tile Splitter : ■
= Rubberband Fist : ▲
= Rapid Fire: ✖
= Jaw Breaker - Gut Buster: <▲<■
= Jaw Breaker - Stone Breaker : <▲<▲
Pumpin' Pedal: **PS**+✖
Spin Sweep: ↙+✖
Shredder: ↗+✖,●

Especiales Paso Falso del Dragón (sólo desde PFD)

Dragon Sign Stance: ⬅,➡
Dragon Rave: ➡+■
Dragon Knuckle: ■
= Dragon Rave: < ➡+■
Poison Arrow : ▲~■
Dragon Fist Rage: ▲,▲<■<▲
Dragon Cannon **[PFD]**: ✖ [~⬅,➡]
Dragon Rush: ●,✖
Dragon Somersault: ✖+●
= Twin Catapult: ✖
Dragon Kick Fury: (▲+●_⇨+▲+●)

IMPARABLES

Dragon Fang: ↙+■+▲
= Cancel - Mugging: ■,✖
= Cancel - **PDG**: ⬆,⬆

COMBOS

1. ↘+■,▲,▲,■,✖,✖,✖,●,✖,●
2. ↘+■,▲,▲,■,✖,⬇+✖,✖,N+●,●,●
3. ↘+■,▲,▲,■,✖,⬇+✖,✖,N+✖,●,●
4. ↘+■,✖,▲,▲,✖,✖,✖,●,✖,●
5. ↘+■,✖,▲,▲,✖,⬇+✖,✖,N+●,●,●
6. ↘+■,✖,▲,▲,✖,⬇+✖,✖,N+✖,●,●

Shredder: ➡,➡+✖,●
= High Kick: <●
= Mid Kick: <↘+●
= Low Kick: <(⬇_↙)+●
Falling Leaf: ⬇+●,▲
Dragon Falling Leaf: ⬇+●:▲
= Dragon Thunder Bolt Palm: (:■_:■+▲)
Neutron Bomb: ➡,➡+●
Solar Plexus: ↘+●
Incomplete Somersault: **LC**,⬆+▲+✖+●
Ground Pounce: ⬇+▲
High and Mid Attack Reversal: ⬅+▲+●
Wall Jump: ⬅,⬅,↖

IMPARABLES

Burning Death Fist: ⬅+■+▲

COMBOS

1. ■,▲,✖,■,●,▲,■,●,▲,■
2. ■,▲,✖,▲,■,▲,■,●,▲,■
3. ■,▲,✖,■,▲

➔LING XIAOPU

CAMBIO DE POSICIÓN

■+✖+(⬆_⬇_⬅_➡)

LLAVES

Ruby (frente): ▲+●
Jade (frente): ⇨+▲+●
Dragon Fall (frente): (▲+●~⇘_⇘+▲+●)
Dislocator (frente): ⬇↙⬅+▲
Human Hurdle (frente): ➡+▲~■
Neck Squeeze (cualquiera): **PLL** ➡,➡+✖+●
Hop 'n Throw (cualquiera): **PLL** ➡,➡+(■+✖_▲+●)
Cradle T. [Cancelar] (frente): **ADF** (■+✖_▲+●) [~⇩]
Arm Flip (izquierda): (⇨+▲+●_▲+●)
Dump the Bucket (derecha): (⇨+▲+●_▲+●)
Crank Up (espalda): (⇨+▲+●_▲+●)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Bayonet: ■,▲,■
Bayonet Mc Twist: ■,⬇+▲
Bayonet Mc Twist: ■,⇩+▲
Bayonet Mc Twist Combo: ■,⬇+▲,■+▲
Belly Chop: ↘+■
Alternate Belly Chop: ⇘+■
Storming Flower: ↙+■
Single Fan: ⬆+■
Alternate Single Fan: ⇧+■
Great Wall: ⬅+(■_▲)
Alternate Great Wall: ⇦+(■_▲)
Flappng Wings: ⬇+■
Alternate Flapping Wings: ⇩+■
Cartwheel Dodge: ➡+■+▲
Double Fan: ⬆+■+▲
= Hydrangea: ▲
= Fortune Cookie: ▲<■
= Ginger Snap: ✖+●
X Marks the Spot: ➡,➡+■+▲,■+▲
Birds Flock: ■+▲
April Shower - Belly Chop : ▲,■
April Shower - Alternare Belly Chop: ▲,⇘+■
Fortune Cookie: ➡,➡+▲<■
Sun Flower : **ML**+▲
Sun Flower: **ML**+▲~⇨
Delayed Sun Flower : **ML**+▲*
Delayed Sun Flower: **ML**+▲*~⇨
Butter the Bread: ↘+▲
Shady Lotus: **LC**,⇘+▲
Lotus Twist **[PLL]**: **LC**,↘+▲,■ [~↘]
Cross Lifting Palms: ↘+▲,■
Pirouette Kick **[ADF]**: ↗+✖ [⬇+■+▲]
Punt Kick: ↘+✖
Cloud Kick: ➡+✖
Guard Breaker: ↙+✖
Raccoon Swing: ➡,➡+✖
Spin Sweep - Hook Kick: ⬇+✖,●
Fire Dance: ⇩+✖,▲,■,●
Spinner Dodge: (✖+●_⬇+✖+●)
Dive Roll: ➡+✖+●
Front Layout: ➡,➡+✖+●
Scissor Kick **[ADF]**: ●~✖ [⬇+■+▲]
Step Kick: ➡,➡+●
= Run Up Back Flip: ●
= Art of Phoenix: ⬇+■+▲
Nut Cracker: ↙+●
Toe Kick: ↘+●
Sky Scraper Kick: **ML**+●
Cyanide **[ADF]**: ↗+● [~⬇+■+▲]
Flower Bed: **LC**,↘+●
Flower Garden: **LC**,↘+●,●
Parting Sweep: **PS**+●
Twin Phoenix: ⬅+● [~⇦]
Hypnotist Walk: ⬅+■+▲
= Spin Sticker: ▲
Crouching Rain Starter: **LC**,↙+✖+●
Phoenix Stance Starter: ⬇+■+▲
Rain Dance Starter: ⬅+✖+●
High Parry: ■+●
False Salute Taunt: ■+✖+●
Greetings Taunt: ▲+✖+●
Wall Jump: ⬅,⬅,↖

Especiales Danza de la Lluvia (desde PLL)

Rain Elbow: ■
Reverse Slap: ▲
Dark & Stormy : ▲,■,●
Fortune Roll: ✖
Turn Around Kick: (➡_⬅)+✖
Pig Leg: ➡,➡+✖
Back Circle Breaker: ⬇+✖
Alternate Circle Breaker: ⇩+✖
Reverse Front Layout: ➡,➡+✖+●
Spinner Dodge: (✖+●_⬇+✖+●)
California Roll: ➡+✖+●
= Reverse Kangaroo Kick : ~✖+●
Guard Breaker: ⬇+●
Juggle Mistrust : ●
High & Mid Parry: ■+●
Low Parry: ⬇+■+●
Spin Away: ⬅~✖+●
Spin Away: ⇦~✖+●
False Salute Taunt: ■+✖+●
Greetings Taunt: ▲+✖+●

Especiales Fénix

Postura Fénix: ⬇+■+▲
Butterfly: ⬇
Handfull: ■
Phoenix Cookie: ▲,■
Quick Wave Crest : ~■+▲
Heavy Wave Crest : ⬇+■+▲
Power Wave Crest : ■+▲
Rain Dance Stance: ⬅+✖+●
Knee Stabber: ✖
Barrel Shotgun: (↖_⬆_↗)+✖
Double Barrel Shotgun: (↖_⬆_↗)+✖,✖
Scissors Kick: (↖_⬆_↗)+✖,●
Phoenix Trip: (↖_⬆_↗),✖
Pirouette Kick: (⇖_⇧_⇗)+✖
= Art of Phoenix: = ⬇+■+▲
Roll Out: ➡+✖+● [~⇩]
= Art of Phoenix: = ~⇩
Rising Phoenix: ✖+●
Flower Kick **[PLL]**: ● [~⇦]
Fire Cracker [Roll up or down]: ●~✖ [⬆_⬇]
Flower Bed: ➡+●
Flower Garden: ➡+●,●
Crane Kick: (↖_⬆_↗),●
Flying Crane Kick: (⇖_⇧_⇗)+●
Flower Power: ⬆+●,●
Trick Flower: ⇧+●

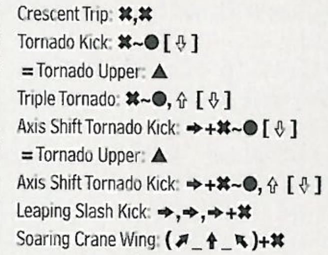
IMPARABLES

Phoenix Strike: ⬅+■+▲<■+▲
= Cancelar: ⬅,⬅

COMBOS

1. ⬆+●,■,▲,■+▲,■,✖,●,●,●,■
2. ⬆+●,■,▲,●,●,▲,■+▲,■,●,▲

➔LEI WULONG





CAMBIO DE POSICIÓN
■+✖+(⬆_⬇_⬅_➔)

LLAVES
Sleeper hola (frente): ▲+●
Sky Kick (frente) : ⇨+▲+●
Thai Trip (frente): ➔,➔+■+▲
Dragon Falls (frente): ↗+■+▲
Out of Control (frente): (ADD ■_ADS ■+✖)
= Tiger Sip: ■+▲
Sailboat Strech (izquierda): (⇨+▲+●_▲+●)
Closing Fan (derecha): (⇨+▲+●_▲+●)
Wild Spin Dance (espalda): (⇨+▲+●_▲+●)

MOVIMIENTOS ESPECIALES
Double Jab: ■,▲
Twin Snake Thrusts [ADS]: ■,■ [~⇨]
Razor Rush [ADS]: ➔,N+■ [⬆_⬇]
Razor Rush [ADD]: ➔,N+■<▲ [⬆_⬇]
Razor Rush [ADP]: ➔,N+■<▲<■ [⬆_⬇]
Razor Rush [ADT]: ➔,N+■<▲<■<▲ [⬆_⬇]
= Low Kick: ✖
= Crane Kick [CRA] : <● [⬆_⬇]
Hook Punch: ■+▲
= Spiral Upper: ~▲
Cannonball: ⬅+■+▲
Drunken Tiger Lash - [ADB]: ⬅,⬅+■ [~➔]
Snake Strike [ADT] [ADD]: PS+■ [~➔] [~⬇_~⬆]
Twin Snake Strikes [CRA] [ADP]: ➔+■+▲ [~➔] [~⬇_~⬆]
Falling Tree: (↖_↗)+▲
Guard Melting Punches: ➔,N+▲,■,▲,■
Breaking Rush: ➔,N+▲<■<▲
= Low Kick: ✖
= Crane Kick [CRA] : <● [⬆_⬇]
Drunken Rapid Fist: PS+▲
= Drunken Fist [ADB]: ▲ [~⇨]

Crescent Trip: ✖,✖
Tornado Kick: ✖~● [⇩]
= Tornado Upper: ▲
Triple Tornado: ✖~●, ⇧ [⇩]
Axis Shift Tornado Kick: ➔+✖~● [⇩]
= Tornado Upper: ▲
Axis Shift Tornado Kick: ➔+✖~●, ⇧ [⇩]
Leaping Slash Kick: ➔,➔,➔+✖
Soaring Crane Wing: (↗_⬆_↖)+✖
Razor Kick : ➔,N+✖
= Mid Stun Kick: ●
= Trip Kick: ⬇+●
Falling Blade: PS+✖+●
Turn Over Kicks: ↗+✖+●
= Flip Kick: ●
Ankle Kick: ●~●
= Ankle Drop: ✖
= Lift Up Cannon: ✖,✖
Clean Sweep: ●~✖
Wolf Fang Rush: ➔,N+●,■,▲
= Snake Bite [ADD] : ▲ [~⇨]
= Twin Snake Bite [ADP] : ▲ [~⇨]
= Ankle Kick: ●
= Ankle Drop: ●,✖
= Lift Up Cannon: ●,✖,✖
= Razor Kick: ✖
= Mid Stun Kick: ●
= Trip Kick: ⬇+●
Beating Kick: ➔+●
= Rush: ▲,■<▲
= Low Kick: ✖
= Crane Kick [CRA]: <● [⬆_⬇]
Blade Drop [CRA]: ⬅+● [~➔]
Rave Sweep [ADS]: ↙+● [⬆_⬇]
= Rave Spin: ●
Slide Postion: ⬇+■+▲
Art of Snake Stance: (PS_➔)+(■+●_▲+✖)
Drunken Master Punch Parry: ➔+✖+●
Play Dead Position: ⬇+✖+●
Art of Phoenix Illusion: ⬅+■+●
Turn Around: ⬅+✖+●
= Cancelar: ~⬅

Especiales dando la espalda (Date la vuelta usando ⬅+✖+●)
Spinning Back Blow: ■
Low Back Spins: (LC_⬇)+■
Spiral Upper : ▲
Falling Tree: (↖_↗)+▲
Flip Flop: ✖+●,✖+●,✖+●
Reverse Kick: ●
Rave Sweep [ADS]: (LC_⬇)+● [⬆_⬇]
= Rave Spin: ●
Reverse Hop Kick: ↗+●
Face Down Position: ⬇+■+▲
Knock Down Position: ⬇+✖+●

Especiales "haciéndose el muerto" (Desde PHM)
Rave Sweep: ✖
= Rave Spin: ●
Kangaroo Kick : ✖+●

Especiales tumbado boca abajo
Lei on Back: ■
Sliding Kick: ●~✖

Especiales tumbado boca abajo del revés
Lei on Back: ■
Rave Sweep: ✖~●
= Rave Spin: ●
Go to Sleep: ●~✖

Especiales "haciéndose el muerto" al revés
Lei on Back: ⬇+■
Hop Up: ✖+●

Especiales Postura de la Grulla (sólo desde ADG)
Crane's Bill: ■
Wing of Crane: ▲
Crane Dance: ✖<●<▲<✖
Crane Kick: ●
Art of Panther: PSI
Art of Snake: PSD

Especiales Postura del Tigre (sólo desde ADT)
Automatic High Parry : ⇨
Tiger Strike : ■
Tiger Claw Palm: ▲
Tiger Kick: ✖
= Razor Rush [ADS]: ■ [⬆_⬇]
= Razor Rush [ADD]: ■<▲ [⬆_⬇]
= Razor Rush [ADP]: ■<▲<■ [⬆_⬇]
= Razor Rush [ADT]: ■<▲<■<▲ [⬆_⬇]
= Low Kick: ✖
= Crane Kick [CRA]: <● [⬆_⬇]
= Mid Stun Kick : ●
= Trip Kick: ⬇+●
Tiger Tail: ●
Art of Snake: PSI
Art of Dragon : PSD

Especiales Postura de la Serpiente
Rushing Snake [ADS]: ■~■~■~■~■~■ [~⇨]
Single Snake Bite [ADD] : ▲ [~⇨]
Double Snake Bite [ADD] : ▲,▲ [~⇨]
= Ankle Kick: ●
= Ankle Drop: ●,✖
= Lift Up Cannon: ●,✖,✖
Triple Snake Bite [ADP] : ▲,▲,▲ [~⇨]
Rattle Snake: ✖
Snake Kick: ●
Art of Dragon: PSI
Art of Panther: PSD

Especiales Postura del Dragón (Desde ADD)
Dragon Spark - [ADT]: ■+▲ [~⇨]
Dragon Roar - [ADT]: ▲ [~⇨]
Crescent Trip: ✖,✖
Rush Combo: ●,■,▲
= Snake Bite [ADD] : ▲ [~➔]
= Twin Snake Bite [ADP]: ▲ [~➔]
= Ankle Kick: ●
= Ankle Drop: ●,✖
= Lift Up Cannon: ●,✖,✖
= Razor Kick: ✖
= Mid Stun Kick: ●
= Trip Kick: ⬇+●
= Mid Stun Kick: ●
= Trip Kick: ⬇+●
Art of Tiger: PSI
Art of Snake: PSD

Especiales Postura de la Pantera (Sólo desde ADP)
Automatic Low Parry: ⇨
Panther Scratch: ■
Panther Claw: ■~▲
Panther Paw : ▲
Guard Melting Punches: ▲,■,▲,■
Panther Tail: ✖ [~⇦]
Beating Kick: ●
= Rush: ▲,■<▲
= Low Kick: ✖
= Crane Kick [CRA]: <● [⬆_⬇]
Art of Snake: PSI
Art of Crane: PSD

Especiales Postura del Borracho (Desde ADB)
Drunken Tiger Lash [ADB]: ■ [~⇨]
Drunken Rapid Fists [ADB]: ▲,▲ [~⇨]
Donkey Kick: ✖+●
Tiger Sip: ■+▲

Especiales Postura del Águila (pulsa ⬅+■+●) sólo desde ADB)
Hopping Phoenix Kicks: ✖,✖,✖,✖
Tornado Kick [PHR]: ⬅+● [⬇]
= Tornado Upper: ▲
Triple Tornado [PHR]: ⬅+●, ⇧ [⬇]

IMPARABLES
Phoenix Strike: ⬅+■+●,[✖,✖,✖,✖],●

COMBOS
1. ⬅+■,▲,■,✖+●,▲,■,●,■,▲,✖
2. ⬅+■,▲,■,✖+●,▲,■,●,■,●,●
3. ⬅+■,▲,■,✖+●,✖+●,✖+●,■,■,▲



→KING

CAMBIO DE POSICIÓN

■+✖+(↑_↓_←_→)

LLAVES

Suplex (frente): ▲+●
Winding Nut (frente): ⇨+▲+●
Tomb Drop (frente):
(▲+●_⇨+▲+●)~⇦
Rock Bottom (frente): **LC**,↙,↓,↙+■+▲
Tombstone Piledriver (frente): ↙,→+▲
Giant Swing (frente): →,←↙↓↘→+■
Figure ● Leg Lock (frente): ↙+■+▲
Coconut Crush (frente): ↘+▲+✖
T-Bone Power Bomb: ↓↙←+■+▲
Irish Whip (frente): ←+■+▲
= Feint: : ■+✖
= Ground Smash: ✖+●
= Quick Slam: ▲+●
= Turn Around Feint : ■+▲
Ultimate Tackle (frente): **LC**+■+▲
= Ultimate Punches :
■,▲,■,(▲,■_■,▲)
= Ultimate Punches :
▲,■,▲,(■,▲_▲,■)
= Ultimate Punches : (■,▲,■_▲,■,▲)
= Cross Arm Lock - Arm Twist:
■+▲,■+▲
= Leg Cross Hold: ✖+●
= Ultimate S.T.F: :■+▲
= Cross Arm Lock: ■+▲,■+▲
= Arm Twist: ■+▲
= Leg Cross Hold: ✖+●
= Ultimate S.T.F: :■+▲
Counter Hit Stomach Smash (frente):
→,→,N+▲
= Hi-Jack Back Breaker : ■+▲
= Jaguar Driver: ■+▲, ↑, ↓,N+✖+●
Frankensteiner (frente) : ↘+✖+●
Shining Wizard (frente):
(→,→,→_**MC**)+▲+●
Double Punch (frente): ■,▲
= Reverse DDT: ▲+●
= Jumping Power (agachado): ↓+▲+●
Double Punch Upper (frente): ■,▲,■
= Steiner Drop: ▲+●
= Jumping Powerbomb (agachado):
↓+▲+●
Blind Kick – Stunner (frente): **DE** ✖:■+▲
Konvict DDT (frente): →,→+●
Jumping Power (agachado): ↓+▲+●
Argentine Breaker (izquierda):
(⇨+▲+●_▲+●)
Knee Crusher (derecha):
(⇨+▲+●_▲+●)
Octopus Hola (espalda): ▲+●
Half Boston Crac (espalda): ⇨+▲+●
Stretch Búster (espalda): ←,→+■+▲

Llaves desde el suelo

Turn Over: **PHR** (↘_↙)+▲+●
Turn Over: **PHR** (↘_↙)+▲+●
Mini Swing: **PHR** (↘_↙)+▲+●
Figure Lock: **PHR** ⇙+▲+●
Crotch Dive: **PHR** ⇘+▲+●
Shoulder Cracker: **PHR** (↘_↙)+▲+●
Crucifixion: **BAR** (↘_↙)+▲+●
Chicken Wing: **BAR** (↘_↙)+▲+●
Bow Break: **BAR** (↘_↙)+▲+●
Camel Clutch: **BAR** (↘_↙)+▲+●

MULTIPARTS

Standing Achilles Hold: →,N,↓,↘+▲+✖
= S.T.F: ■,▲,✖,■+▲
= Scorpion Death Lock : ■+▲,✖,■,■+✖
= Indian Death Lock : ■+▲,■,✖,■+▲
= Romero Special: ■,✖,●,■+▲,✖+●
Jaguar Driver: ↓↘→+■
= Double Arm Face Buster: ■+▲
= Boston Crab: ■+▲,✖,●,■+▲
Single Hyper Arm Extension:
→,N,↓,↘+■+●
= Chicken Face Wing Lock: ▲,■,■+▲+✖
= Rolling Death Cradle:
■+✖,✖+●,▲+●,■+▲,■+▲+✖
= Dragon Sleeper:
▲,■,✖,■+▲+●,■+▲+●
= Double Hyper Arm Extension :
■+▲,■+▲
= Reverse DDT: ■+▲,●,▲+●
= Arm Crucifixion: ●,✖,●,✖+●,■+▲
Reverse Arm Clutch: ⇘+(■+✖_▲+●)
= Back Drop: ▲,■,■+▲
= Cannonball : ▲,▲,■+▲
= Power Bomb: ■,▲,✖+●
= T-Bone Power Bomb:
✖,■,▲,✖+●,■+▲+✖+●
= Giant Swing: ▲,■,✖,●
= Manhattan Drop:
✖+●,■+▲,■+▲+●
= Super Freak: ■,▲,✖+●,■+▲
= T-Bone Power Bomb:
✖,■,▲,✖+●,■+▲+✖+●
= Giant Swing: ▲,■,✖,●
= German Suplex: ✖+●,■+▲
= Power Bomb: ■,▲,✖+●
= T-Bone Power Bomb:
✖,■,▲,✖+●,■+▲+✖+●
= Giant Swing: ▲,■,✖,●
Full Nelson: ⇘+■+▲
Full Nelson: **PS**+▲+●
Full Nelson: ↘,↘+▲+●
= Cannonball: ▲,▲,■+▲
= Power Bomb: ■,▲,✖+●
= T-Bone Power Bomb:
✖,■,▲,✖+●,■+▲+✖+●
= Giant Swing: ▲,■,✖,●
= Manhattan Drop:
✖+●,■+▲,■+▲+●
= Super Freak: ■,▲,✖+●,■+▲
= T-Bone Power Bomb:
✖,■,▲,✖+●,■+▲+✖+●
= Giant Swing: ▲,■,✖,●

MOVIMIENTOS ESPECIALES

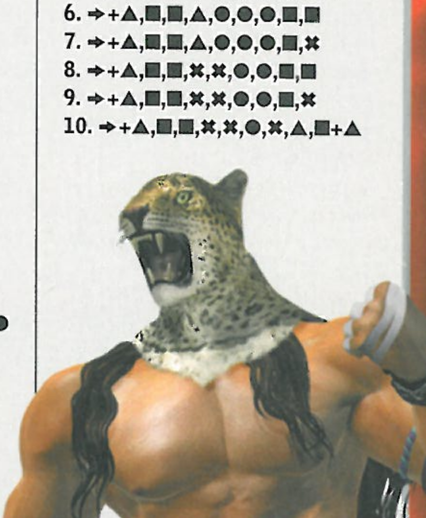
Double Punch: ■,▲
= Reverse DDT: ▲+●
= Jumping Powerbomb: ↓+▲+●
Double Punch - Upper: ■,▲,■
= Steiner Drop: ▲+●
= Jumping Powerbomb: ↓+▲+●
Parting Chop: ←+■
Elbow Sting: ↘+■
= Side Swipe: <▲
Jaguar Elbow: →,→+■
Low Jab - Upper: ↓+■,N+▲
Ankle Smash: **LC**,↘+■
Shadow Lariat: →+■+▲
People's Elbow: ↓+■+▲
Head Spinner: ■+▲
= Hand Knife: ■
Bouncing Knuckle Bomb:
→,N,↓,↘+■+▲
Knuckle Bomb: ↗+■+▲
Delayed Knuckle Bomb: →,N,↓,↘,■+▲
Elbow Knife: **ML**+■+▲
Lay Off Push: →,→,N+■+▲
Flying Cross Chop: →,→+■+▲
Upper: **ML**+▲
Straight Right - Elbow: ▲,■
Side Swipe: ↘+▲
Dynamite Upper: **LC**,↘+▲
Arrow Elbow: ←+▲
Black Arrow: ⇦+▲
= Jumping Power Bomb: ↓+▲+●
K's Flicker : →,→+▲
Stomach Smash: →,→,N+▲
= Hi-Jack Back Breaker : ■+▲
= Jaguar Driver: ■+▲, ↑, ↓,N+✖+●
King's Hook: **PS**+▲
Black Shoulder: →+▲+✖
Atomic Elbow Drop:
(↖_↑_↗)+▲+●
Diving Body Press: →,→+▲+✖
Rib Buster: ↘+✖
=: ●
Toll Kick: ←+✖
Blind Kick: **DE** ✖
= Stunner: :■+▲
Neck Cutter Kick: ✖+●
Exploder: →+✖+●
Satellite Exploder:
(**MC**_→,→,→)+✖+●
Deadly Boomerang:
PS+✖+●
Ali Kick: (**LC**,↘_↓)+✖+●
= Spin Upper: ▲
= Ali Kick - Spin Upper: ●,▲
= Ali Kicks: ●,●
= Spin Upper: ▲
= Extended Ali Kicks: ●,●
Frankensteiner: ↘+✖+●
Knee Buster: ↘+●
Black Knee Rising: →,N,↓,↘+●
Disgrace Kick: ←+●
Konvict Kick: →,→+●
Rolling Sobat: →+●
Roaring Drop Kick: ↙+●
Leg Screw Right Kick Reversal: ←+▲+●
= Figure ● Leg Lock: :✖+●
Double Heel Hold Left Kick Reversal:
←+▲+●
Wall Jump: ←,←,↖

IMPARABLES

Jaguar Lariat: ⇨+■+▲
Atomic Blaster (de espaldas): ■+▲
Burning Knuckle Bomb: ↗+■+▲*
Delayed Burning Knuckle Bomb:
→,N,↓,↘+■+▲*
Moonsault Body Press:
(■+●_→+■+●)_ (de espaldas) ■+●

COMBOS

1. ■,▲,■,■,▲,●,●,●,■,■
2. ■,▲,■,■,▲,●,●,●,■,✖
3. ■,▲,■,■,✖,✖,●,●,■,■
4. ■,▲,■,■,✖,✖,●,●,■,✖
5. ■,▲,■,■,✖,✖,●,✖,▲,■+▲
6. →+▲,■,■,▲,●,●,●,■,■
7. →+▲,■,■,▲,●,●,●,■,✖
8. →+▲,■,■,✖,✖,●,●,■,■
9. →+▲,■,■,✖,✖,●,●,■,✖
10. →+▲,■,■,✖,✖,●,✖,▲,■+▲





→CRAIG MARDUK

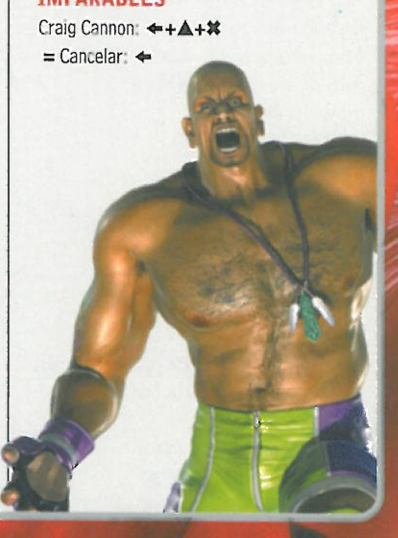
CAMBIO DE POSICIÓN
■+✖+(↑_↓_←_→)

LLAVES
Knee Crusher (frente): ▲+●
Rolling Splash (frente): ⇨+▲+●
Body Slam (frente): PVT (⇨+▲+●_▲+●)
Spear Tackle - Tudo Mount (frente): PVT ■+▲
= Dismount: ✖+●
= Mount Punches: ■_▲,■_▲,■_▲
= Leg Lock: ■+✖_▲+●
= Mount Punch - Skull Bash: ■
= Mount Punch - Arm Bar: ▲
= Fake Out Punch - Skull Bash: ■~▲
= Fake Out Punch - Arm Bar: ▲~■
= Skull Bash: ■
= Arm Bar: ▲
Spear Tackle-Back (espalda): PVT ■+▲
= Dismount: ✖+●
= Mount Punches: ■_▲,■_▲,■_▲
= Choke Back Snap: ■+✖_▲+●
= Mount Punch - Skull Bash: ■
= Mount Punch - Choke Sleeper: ▲
= Fake Out Punch - Skull Bash: ■~▲
= Fake Out Punch-Choke Sleeper: ▲~■
= Skull Bash: ■
= Choke Sleeper: ▲
Atomic Búster (frente): →,→+■+▲
Northern Lights Suplex (frente): ↓↘→+■
= Mount: ■+▲
Power Slam (frente): ↓↘→+▲
= Mount: ■+▲
Back Freaker (frente): ↓↙←+■+▲
Jack Hammer (frente): ↙,↙+■+▲
Power Bomb (agachado): ↓+▲+●
Reverse Head (izda): (⇨+▲+●_▲+●)
Lift Drop (derecha): (⇨+▲+●_▲+●)
Back Drop (espalda): ⇨+▲+●
Reverse Air Splash (espalda): ▲+●

MOVIMIENTOS ESPECIALES
One Two Punch: ■,▲
= Elbow Sting: →+■
= Stomach Kick - Tudo Noogie: ✖,■+▲
= Vale Tudo Style: ✖+●
= Instant Crouching Cancel: ~✖+●
Straight - Gut Punch: ■,↓+▲
Knuckle Dunk: ←+■
Swing Upper: ↘+■
Health Tap: ML+■
Power Hammer: ■+▲
= Power Bomb: ↓+▲+●
Cyclone Knuckles: →+■+▲
Shoulder Impact: ↓+■+▲
Tudo Noogie: ↘+■+▲
Sway Power Hammer: ↙+■+▲
Craig Horn - Tudo Toss: LC+■+▲: ←
Quick Upper: ML+■+▲
Hook - Shoulder Impact: ▲,↓+■+▲
Rolling Back Chop: ←+▲
Alligator: ↓+▲,●
Gut Punch: ↘+▲
Elbow Sting: →,→+▲
Palm Fury: →+▲,■,▲,■
Tornado Chop: ML+▲
Backhand Spin Knuckle: PS+▲
Stomach Kick - Tudo Noogie: ↘+✖,■+▲
Cyclone Kick: ML+✖
Step In Shin Kick: (↓_↙)+✖
Bicycle Kick: →,→+✖
Leg Scissors - KND: ↙+✖+●
Gator Stomp: (↖_↑_↗)+✖+●
Bazooka Heel: ←+●
Jump Gut Kick: ↗+●
Knee Slicer: (↓_↙)+●
Side Kick: ↘+●
Kick Out: ML+●
Gator Sweep: (LC,↘_⇘)+●
Alligator Tackle: →+✖+●
High Attack Reversal - Tudo Mount: ←+■+▲
Mid Attack Reversal - Tudo Mount: ←+✖+●
Vale Tudo Style: ✖+●
Wall Jump: ←,←,↖

Especiales Vale Kudo (sólo desde la postura PVT (✖+●))
Side Step: (↑_↓)
Vale Tudo Style Cancel: ✖+●
Full Crouch: (↘_↙)
Side Step - Tornado Chop: (↑_↓)+▲
Power Straight: →+▲
Tornado Chop: ▲
Cyclone Kick: ✖
Gator Stomp: (↖_↑_↗)+✖+●
Kick Out: ●
Side Step - Spear Tackle: (↑_↓)+■+▲
Tudo Tackle: ■+▲

IMPARABLES
Craig Cannon: ←+▲+✖
= Cancelar: ←



→JIN ZAZAMA

CAMBIO DE POSICIÓN
■+✖+(↑_↓_←_→)

LLAVES
Thunder Reverse (frente):
(▲+●_⇨+▲+●)
Oar Crush (frente): ↓↙←+■+✖
Throat Smash (frente): ↗+■+▲
Scales Flip (izquierda): (⇨+▲+●_▲+●)
Shoulder Helix (derecha): (⇨+▲+●_▲+●)
Hip Dislocator (espalda):
(⇨+▲+●_▲+●)

MOVIMIENTOS ESPECIALES
Twin Thrusts - Inner Axe: ■,▲,✖
Twin Thrusts - Roundhouse:
■,▲<●
Kazama Fury: ■,✖,▲,■,●
= Lingering Soul:
~↓+■+▲
Lead Thrust - Jaw Kick: ■,✖
Lead Thrust - Vertical Kick: ■,✖~✖
= Blade Kick: ✖
= Lingering Soul: ~↓+■+▲
Mid Thrust - Side Crusher: ↘+■<●
Mid Thrust - Shin Kick: ↘+■,●~●
Rising Lancer: ML+■<▲
Thunder Hook Fist: →,N,↓,↘+■
Corpse Thrust: ↓+■
Left Elbow: ←+■
Demon Hell Thrusts: ■+▲
= Lingering Soul: ~↓+■+▲
Lancer - Side Crusher: ▲,■,●
Lancer - Shin Kick: ▲,■,●~●
Rear Thrust - Roundhouse: ▲,●
Final Upper Thrust: ML+▲
Quick Upper: ↘+▲
Wind Hook Fist: →,N,↓,↘+▲
Electric Wind Hook Fist: →~N,↓~↘+▲
Backfist - Side Swipe: ←+▲,✖
= Lingering Soul: ~↓+■+▲
Torso Thrust: →,→+▲
Right Elbow: →+▲
Demon Godfist: ←,→+▲
Needle Shrine Cannon: ←,→+▲<■<▲
Needle Shrine Scraper: ←,→+▲<■<↓+▲
Axe Kick: →,→+✖
Kazama Fury: ■,✖,▲,■,●
= Lingering Soul : ~↓+■+▲
= Lead Thrust - Jaw Kick: ■,✖
= Lead Thrust - Vertical Kick: ■,✖~✖
= Blade Kick: ✖
= Lingering Soul : ~↓+■+▲
Inner Roundhouse - Shin Kick: ←+✖,●
Mid Kick: →+✖
= Spin Heel Kick: ●
Vertical Kick: →+✖~✖
= Blade Kick: ✖
= Lingering Soul: ~↓+■+▲
Heaven Gate Kick: ↘+✖
= Lingering Soul: ~↓+■+▲
= Spin Heel Kick: ●
Devious Kick - Left Blade: ↓+✖,✖
Demon Roundhouse: (ML_→,N,↓,↘)+✖
Demon Lift Kick: ↓+✖+●
Crouch Dash Slash Kick:
→,N,↓,↘,→,↗+✖
Spinning Roundhouse: (↖_↗)+✖
Leaping Slash Kick: (MC_→,→,→)+✖
Battle Kick: →+●
= Lingering Soul: ~↓+■+▲
Spin Heel Kick: ←+●
Hell Gate Kick: ↘+●
= Lingering Soul: ~↓+■+▲
Outer Axe Kick: →,→+●
Tsunami Kick: (→,N,↓,↘,→+●_ML+●)
Demon Sweep: ↓+●
Shin Kick: ↙+●
Stature Sweep: →,N,↓,⇘+●
= Lingering Soul: ~↓+■+▲
= Twisting Demon Scissors: (~✖_✖+●)
Snap Lift Kick: (↑_↗)+●
Spin Demon: ↗,N+●
Twisting Demon Scissors: (●~✖_ML+●~✖)
Lingering Soul Taunt: ■+✖+●
Lingering Soul: ←+■+▲
= Soul Step Reversal (High & Mid):
~→,→,←+▲+●
Lingering Soul Omen:
←+■+▲*,(↓,↑,←,→_↓,↙,N,↑,↗)
= Omen Wind Hook Fist: →,N,↓,↘+▲
= Omen Stature Sweep: →,N,↓,⇘+●
= Twin Thrusts - Inner Axe: ■,▲,✖
= Omen Fury: ■,✖,▲,■,●
= Omen Lead Thrust-Vertical Kick:
→+■,✖~✖
= Omen Blade Kick: ✖
= Lingering Soul: ~↓+■+▲
Parry: ←+▲+●

IMPARABLES
Needle Shrine Gates : ←,→+▲<■<↓+▲*
Eighth Gate of Hell : ↖+■+▲
= Cancelar: ←,←

KAZUYA MISHIMA

CAMBIO DE POSICIÓN
■+✖+(⬆_⬇_⬅_➡)

LLAVES
Hip Toss (frente): ▲+●
Bitch Kicks (frente): ⇨+▲+●
Stone Head (frente): ➡,➡+■+▲
Ultimate Tackle (frente): (LC_⬇)+■+▲
= Ultimate Punches: = ■,▲,■,(▲,■_■,▲)
= Ultimate Punches: = ▲,■,▲,(■,▲_▲,■)
Steel Pedal Drop (izda.): (⇨ + ▲ + ●_▲ + ●)
Skull Smash (dha.): (⇨+▲+●_▲+●)
Reverse Neck (espalda): (⇨+▲+ ●_▲+●)

MOVIMIENTOS ESPECIALES
Double Punch: ■,▲
= Stature Kick: ●
Shining Fists: ■,■<▲
Demon Slayer: ■,▲,▲
Twin Pistons: ML+■,▲
Entrials Smash: ⬊+■
Entrials Smash Combo: ⬊+■,➡+▲
Split Elbow: ⬅+■
Thunder Godfist: ➡, N, ⬇, ⬊+■
Glorious Demon Fist: ➡+■+▲
Glorious Demon Combo: ➡ + ■ + ▲, ➡+▲
Corpse Slash Punch: PS+■+▲
Demon Gut Punch: ML+▲
Gut Punch: ⬊+▲
Demon Backhand Spin: ▲,▲
Wicked Raid: ⬅+▲
Spiral Backfist: ⬅,⬅+▲
Soul Thrust: ➡+▲
Wind Godfist : ➡, N, ⬇, ⬊+▲
Electric Wind Godfist: ➡~N~⬇~⬊+▲
Split Axe Kick: ➡,➡+✖
Leaping Slash Kick: (MC_➡,➡,➡)+✖
Demon Slash Kick: ➡, N, ⬇, ⬊+✖
Advancing Kick - Lead Jab: ✖,■
Blazing Demon Fire Rush: ⬅+✖,■,●,■
Axe Kick: ➡+●
Flash Kick: ⬅+●
Delay Tsunami Kick: ⬊+●<●
Quick Tsunami Kick:
(ML + ●, ●_➡, N, ⬇, ⬊, ➡) + ●, ●
Hell Sweeps: ➡,N, ⬇, ⇘+●,●
Hop Kick: ⬈,N+●
Spinning Demon: (⬆_⬈)+●,●,●,●
Demon Scissor: (⬈+●~✖_●~✖)
Stature Kick: ⬋+●
Mist Step: ➡,N
= Thunder Godfist: ⬊+■
= Mid Kick: ✖
= Wind Godfist : ⬊+▲
= Electric Wind Godfist: ~⬊+▲
= Quick Tsunami Kick: ⬊+●,●
= Hell Sweeps: ⇘+●,●
Demon Stomp: ⬇+●
Wall Jump: ⬅,⬅,⬉

IMPARABLES
Lightning Godfist: ⬅+■+●
Lightning Screw Godfist: ⇦+■+●

COMBOS
1.➡,➡+▲,■,▲,▲,✖,●,●,■,▲,■
2.➡,➡+▲,■,▲,▲,✖,●,●,✖,▲,■
3.➡,➡+▲,■,●,●,▲,●,✖,▲,■

STEVE FOX

CAMBIO DE POSICIÓN
■+✖+(⬆_⬇_⬅_➡)

LLAVES
Clinch (frente): (▲+●_⇨+▲+●)
= Clinch Hammer: ■
= Clinch Tornado: ▲
= Left Push: ✖
= Right Push: ●
Eagle Elbow (frente): ⬇ ⬋ ⬅+▲+●
Swordfish Stretch (frente): ➡,➡+■+▲
Griffon Flicker (frente): ⬅+■+▲
Choke Slam (izquierda): **cualquier comando de lanzamiento**
Clinch (izquierda): (⇨+▲+●_▲+●)
Clinch (derecha): (⇨+▲+●_▲+●)
Hellfire Rage (espalda): (⇨+▲+●_▲+●)

MOVIMIENTOS ESPECIALES
Jab - Body Blow: ■,➡+■
Twin Jabs: ■,■
= Body Blow: ➡+■
= Sway: ~⬅+(✖_●_✖+●)
= Left Weave or Right Weave: ~(✖_●)
= Ducking or Extended Ducking:
~(➡_⇨)+(✖_●_✖+●)
Lightning Combo: ■,■,▲
British Edge: ■,▲,■,▲
British Edge Low: ■,▲,■, ⬇+▲
Short Edge [Flicker]: ■,▲,■[~⇦]
Left Upper: ⬊+■
= Sway: ~⬅+(✖_●_✖+●)
= Left Weave or Right Weave: ~(✖_●)
= Ducking or Extended Ducking:
~(➡_⇨)+(✖_●_✖+●)
Upper Combo: ⬊+■,▲
= Sway: ~⬅+(✖_●_✖+●)
= Left Weave or Right Weave: ~(✖_●)
= Ducking or Extended Ducking:
~(➡_⇨)+(✖_●_✖+●)
Upper Feint Combo: ⬊+■,▲,▲
Upper Feint Hook [Flicker]: ⬊+■,▲,■[~⇦]
Upper Feint Twin Jabs: ⬊+■,▲,■+▲
Quick Hook [Flicker]: ⬇+■[~⇦]
Rising Upper - Eagle Claw: ML+■,▲
Brit Smash [Flicker]: ➡,➡+■[~⇦]
Sonic Fang: ⬊+■+▲
Eagle Hook: ⬇ ⬋ ⬅+■+▲
Heart Break Shot: ➡+■+▲
Quick British Edge: ▲,■,▲
Quick British Edge Low: ▲,■, ⬇+▲
Quick Short: ▲,■
= Flicker: ~⇦
= Sway: ~⬅+(✖_●_✖+●)
= Left Weave or Right Weave: ~(✖_●)
= Ducking or Extended Ducking:
~(➡_⇨)+(✖_●_✖+●)
Straight - Body Hook: ▲,▲
Straight - Twin Jabs: ▲,■+▲
Feint Eagle: ⬇+▲~■
Feint Eagle Claw: ⬇+▲~■,▲
Eagle Hook: ⬇+▲,■,➡+▲
Feint Eagle Hook: ⬇+▲~■,➡+▲
Right Upper: ⬊+▲
= Sway: ~⬅+(✖_●_✖+●)
= Left Weave or Right Weave: ~(✖_●)
= Ducking or Extended Ducking:
~(➡_⇨)+(✖_●_✖+●)
Cutting Hook: (⬋_LC,⬋)+▲
Eagle Claw: ➡,➡+▲
Stomp Step: ⬋+✖
Ground Punch: ⬇+■
Punch Parry: ▲~➡
= Eagle Upper: ■
Albatross Spin: ✖+●
Weaving Left: ✖
Weaving Right: ●
Ducking: ➡+(✖_●_✖+●)
Extended Ducking: ⇨+(✖_●_✖+●)
Sway: ⬅+(✖_●_✖+●)
Flicker: (⬅+■+▲_■+▲)
Wall Jump: ⬅,⬅,⬉

Especiales Giro de Albatros (para esta postura usa ✖+●)
Spin Gut Punch: ~▲
Spin Low Hook: ~⬇+▲
Extended Eagle Spin: (⇧_⇩)
Spin Gut Punch: ■
Spin Low Hook: ⬇+■

Especiales Zigzagueo Izquierdo (para esta postura pulsa ✖)
Twin Gut Hook: ■<■
Gut Hook [Flicker]: ■[~⇦]
Twin Gut Hook: (✖) ■,■
= Quick Weave Dash Blow: :➡+■
Short Shoulder: ▲
Sway: ⬅+✖
Extended Ducking: ➡+✖
Weave Side Step: ●
= Weave Dash: ~⇨
= Weave Dash Blow: ■_▲

Especiales Zigzagueo Derecho (para esta postura pulsa ●)
Short Shoulder: ■
Atomic Blow: ▲
Sway: ⬅+●
Extended Ducking: ➡+●
Weave Side Step: ✖
= Weave Dash: ~⇨
= Weave Dash Blow: ■_▲

Especiales Evasión (para esta postura pulsa (➡_⇨)+(✖_●_✖+●))
Gazelle Punch: ■
Sea Hawk Upper: ▲
Sea Hawk Hook: ➡+▲
Weaving Left: ✖
Weaving Right: ●
Extended Ducking: ⇨+(✖_●_✖+●)
Sway: ⬅+(✖_●_✖+●)

Especiales Balanceo (para esta postura pulsa ⬅+(✖_●_✖+●))
Sea Hawk Chop: ■
Trident Hook: ▲
Weaving Left: ✖
Weaving Right: ●
Ducking or Extended Ducking:
(➡_⇨)+(✖_●_✖+●)

Especiales Vacilante (para esta postura pulsa (■+▲)_(⬅+■+▲))
Flicker Jab [Flicker]: ■[~⇦]
Spit Fire Combo [Flicker]: ■,■,■,▲[~⇦]
Spit Fire Hammer: ■,➡+■
Spit Fire Hook: ■<(⬆_⬇)+■
Eagle Hook: ▲
Trident Lunge: ⬅+▲
Weaving Left: ✖
Weaving Right: ●
Extended Ducking: ⇨+(✖_●_✖+●)
Albatross Spin: ✖+●
Sway: ⬅+✖+●

IMPARABLES
Hellfire: ⬇ ⬋ ⬅,➡+▲

COMBOS
En evasión ■+▲,■,▲,■,▲,■,▲,■,▲,■

➔YOSHIMITSU

CAMBIO DE POSICIÓN

■+✖+(⬆_⬇_⬅_➡)

LLAVES

Devious Plot (frente): ⇨+▲+●
Rainbow Drop (frente): ⬇⬋⬅+■+▲
Soul Siphon (frente): ⬇⬊➡+▲
Posesión (frente): ⬇⬋⬅,⇨+▲
Wheels of Hell (izquierda): (⇨+▲+●_▲+●)
Bulldog (derecha): (⇨+▲+●_▲+●)
Tornado Drop (espalda): (⇨+▲+●_▲+●)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Jab - Double Uppercut: ■,▲,■
Stone Fists: ⬅+■,■,■,■,■,■
= Evasive Side Spin: ✖+●
Inner Palm: PS+■
Hilt Strike - Backfist: ⬊+■,▲
= Manji Spin Slaps: ⇙+▲,▲,▲
Door Knocker: ⬊+■<■<■<■
Quick Upper: ML+■+▲
Dive Bomb: ➡,➡+■+▲
= Soul Siphon: (■+●_▲+✖)
= Possession: ⇨+(■+●_▲+✖)

Manji Spin Slaps: ⇙+▲,▲,▲,▲,▲,▲
Flash Attack: ▲<✖
Low Flash Attack: ▲,⬇+✖
Shrine Lift : PS+▲
Backfist: ➡+▲
Manji Spin Slaps: ⇙+▲,▲,▲
Ninja Blade Smash: ➡,➡+▲
Ninja Blade Slicev: ➡,➡+▲
= Sit Down: ⬇+✖+●
Step in Upper : ⬊+▲
Lunging Sweep: LC,⬊+✖
Manji Spin Kicks: ⇙+✖,✖,✖,✖,✖,✖
= Manji Rising Kick: ➡+●
= Indian Sit: ⬇+✖+●
Ballerina Combo: ✖,✖
= Indian Sit: ⬇+✖+●
Zig Zag: ✖,●
Zig Kangaroo Kick : ✖,⬊+✖+●
Samurai Knee: ⬈+✖
Shark Attack: ➡,➡+✖+●
= Dive Bomb: ■+▲
= Kangaroo Kick : ✖+●
Poison Wind: ⬈+✖+●
= Flea: ■+▲
= Kangaroo Kick: ✖+●
= Flea: ⬇+✖+●
= Stone Fist: ⬅+■
= Poison Wind: ✖+●
= Manji Flip: ●
= Sword Slice: ⬋+■
= Sword Delay: ⇙
= Delayed Sword Slice: N
Side Kick: ⬊+●
Whirlwind: PS+●
= Meditation: ~✖+●
Fubuki: ➡,➡+●
Triple Roundhouse Combo: ●,●,●
Kangaroo Kick : ●~✖
Avoiding the Puddle: (⬈_⬆_⬉)+●
Indian Sit: (⬇_PHR)+✖+●

Fake Suicide: ➡,➡+■+●
Spirit Shield: ■+▲+✖
Meditation: (PS+✖+●_✖+●)
Evasive Side Spin:
⇦+✖+●,✖+●,✖+●,✖+●,✖+●,✖+●
Wall Jump: ⬅,⬅,⬉

Especiales Sentada India

Para ejecutar estos movimientos debes empezar desde la Sentada India

(⬇_PHR)+✖+●)

Yoga: ~⇩
= Yoga Slide: ✖+●, CQ dirección
= Yoga Taunt: (✖_●), (■_▲)
Vacuum Dance: (➡_⬅)
Healing: N
Yoga: ✖+●
= Yoga Slide: CQ dirección
Indian Moonsault Slayer: ■
Dive Bomb: ✖
= Kangaroo Kick : ✖+●
Kangaroo Kick : ●
Manji Spin Slaps : ▲,⇙+▲,▲,▲,▲

Especiales Meditación

Para ejecutar estos movimientos debes empezar desde la Meditación

(PS+✖+●_✖+●)

Sword Hilt Healing: ■+▲
Sword Slice: ⬋+■
= Sword Delay: ~N,⇙
= Delayed Sword Slice: N
Backfist: ▲
Manji Backflip: ✖+●
Harakiri: ■+●
= Manji Blood Dance : ⇦+■,■,■,■,■
Soul Siphon: ▲+✖
Possession: ⬇⬋⬅,⇨+▲
Full Back Spin - Meditation: ⬅,✖+●
Half Back Spin - Meditation: ⬅~✖+●

Especiales Pulga

Debes empezar desde la posición Pulga

Inicio postura Pulga: (■+▲_⬆+■+▲)
= Flea Side Step: (✖_●)
= Jumping Flea: (⬉_⬆_⬈)
= Running Flea: (➡,➡_⬅,⬅)
= Skull Splitter: ■+▲
= Indian Sit: ⬇+✖+●
= Kangaroo Kick: ✖+●

IMPARABLES

Sword Impale: ⬅,⬅+■
= Sword Spin: ~N+■
= Ochimusha Hunter: ~■+▲
Death Pose: ⇙+■+▲
= Bad Breath: CQ
Moonsault Slayer: ⬇⬊➡+■
Wood Cutter: ⬊+✖,■
Sweep Slice: (LC,⬅+■_⇘,■)
Harakiri: ⬇+■+●
= Manji Blood Dance : ⇦+■,■,■,■,■
Suicide: ➡,⇨+■+●
= Double Suicide: ➡,➡
Sword Slice: ⬇+■
= Sword Delay: ~N,⇙
= Delayed Sword Slice: N
Deathcopter: ⬈+■+▲
= Deathcopter Slash : ⬇
= Deathcopter Trick : ⇦
Cyclone Lift: ⬇+■+▲
Sword Flash: ■+●

COMBOS

1. ■,▲,■,●,●,●,■,■,■,■
2. ■,▲,■,●,▲,▲,▲,●,■,■
3. ●,●,▲,▲,●,●,■,■,■,■
4. ■,▲,■,●,●,●,■,✖+●
5. ●,●,▲,▲,●,●,■,✖+●
6. ●,●,▲,▲,■
7. ●,●,▲,▲,■~■

➔COMBOT

Este personaje no posee un repertorio propio de golpes, si no que, al inicio del combate, adoptará el estilo de lucha de algún luchador en particular, siempre al azar.

➔SECRETOS

1. PERSONAJES OCULTOS

Para ir desbloqueando a los luchadores que inicialmente no están disponibles, debes superar el modo Story o Arcade un número determinado de veces, siempre con personajes distintos.
Jin Kazama: 1 / **Violet:** 2
Nina Williams: 3 /**Lei Wulong:** 4
Bryan Fury: 5 / **Julia Chang:** 6
Kuma/Panda: 7 / **Mishima:** 8
Combot: 9.

2. DESBLOQUEAR A MIHARU

Supera con Ling Xiaoyu el Story Mode al menos una vez y podrás jugar con este nuevo personaje, pulsando el botón de patada derecha sobre la colegiala china en la pantalla de selección de personajes.

3. DESBLOQUEAR A EDDY GORDO

Completa el Story Mode al menos una vez con Christie Monteiro. Luego no tienes más que seleccionar a la brasileña, usando el botón de puño derecho en el menú de selección de personaje, para jugar con su "alter-ego" masculino.

4. ROPA DE COLEGIALA DE LING XIAOYU

Supera con Ling el Story Mode una vez y pulsa puño derecho sobre la colegiala china en la pantalla de selección.

5. DESBLOQUEAR EL ESCENARIO HON-MAR

Completa el modo Tekken Force una vez con cualquier personaje para tener disponible este escenario.

6. THEATRE MODE

Supera el modo Arcade una vez con cualquier personaje y desbloquearás este modo de juego, que aparecerá en el menú principal.

COMMANDOS 2

SEGUNDA PARTE

Si las misiones anteriores te han parecido difíciles, quizás no eres lo suficientemente bueno como para pertenecer a este comando. Si quieres una nueva oportunidad, no dejes de leer paso a paso nuestra guía.



MISIÓN 4
OBJETIVO: BIRMANIA



→ Objetivos:
Rescata al líder espiritual. Contacta con los soldados Ghurkas. Un soldado Ghurka debe utilizar la radio. Elimina al Tirano. Escapa en la lancha con el líder espiritual.

Objetivos secundarios: **Ninguno**

1. Desde el punto de inicio **(A)**, el **Boina Verde** avanza a rastras hacia el canal. Cuando el soldado de la izquierda **(1.1)** no mira, elimina al de la derecha **(1.2)** con el cuchillo y ocúltate cerca de los árboles. (1.1) irá a por el cadáver: **usa de nuevo el cuchillo y recoge sus escopetas**, como debes hacer desde ahora cada vez que elimines a un soldado.

2. Avanza en paralelo al canal hasta topar con otros dos soldados. Encárgate del más alejado al canal **(2.1)** cuando el que pasea delante **(2.2)** no te vea y retírate hacia atrás. Cuando (2.2) se acerque al cadáver de (2.1) y te dé la espalda, elimínale. **Usa el cuchillo** con el soldado **(2.3)**, el más cercano al canal.

3. Sigue avanzando hasta **llegar al puente (B)**. Cuando el soldado que pasea por (B) te dé la espalda, utiliza el cuchillo y oculta el cadáver a la sombra de los árboles. No olvides recoger su **tabaco**.

4. Vuelve sobre tus pasos hasta el **punto (C)**, cruza a nado y **utiliza el fusil con el soldado cercano (4.1), el de la torre que baja alertado (4.2) y el que vigila a los pies de la escalinata (4.3)**, que también acude con el ruido. La entrada al **palacio del Líder Espiritual (D)** ya está despejada.

5. Lleva a todos los comandos hasta la **escalinata en (D)**, y que suban a la habitación del Líder Espiritual. Éste nos dará un **nuevo objetivo**: **uno de los soldados Ghurkas deberá llamar por radio** al tirano local para que lo eliminemos.

6. El **Boina Verde** baja y **utiliza el tabaco** para atraer la atención del soldado de la esquina del palacio, al que elimina con el cuchillo.

7. Dobla la esquina a rastras y **avanza hacia el oficial** que patrulla en la puerta de **(D)**. Cuando te dé la espalda, usa el cuchillo con él. Entra en el edificio y acaba con todos usando el fusil. En el armario de la esquina superior, hay un **fragmento de foto (BONUS)** y una **escala de cuerda**. Sal por donde entraste.

8. Muy cerca tienes un **arco** que da a la plaza de Buda. Acaba sigilosamente con el soldado que lo vigila, y elimina de igual manera al del otro arco **(E)**.

9. Tiende la escala de cuerda en la posición de la imagen.

10. Arrástrate hasta la puerta del edificio (F) (hay francotiradores en la plaza). En el primer piso, usa el cuchillo para acabar con tres soldados. A los que hablan en la habitación, mátalos con la pistola y usa el fusil para los que bajen atraídos por el estruendo. En los armarios del edificio, hay **dos trozos de foto (BONUS)** y **bombas de gas** para el Conductor.

11. El **Francotirador** sube por la escalerilla que dejó el Boina Verde, entra en el **edificio (F)** y sube a la azotea. Arrastrándose, **apunta al edificio (G)**, lleno de francotiradores. Desde una posición segura, elimina al de la ventana, a los dos que flanquean el balcón y a dos de los soldados que acuden en su auxilio. Después, se refugia dentro y nuestros comandos esperarán a que el revuelo pase y se descubran los cadáveres de la plaza.

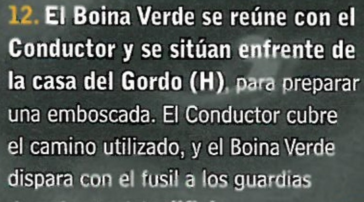








12. El Boina Verde se reúne con el Conductor y se sitúan enfrente de la casa del Gordo (H), para preparar una emboscada. El Conductor cubre el camino utilizado, y el Boina Verde dispara con el fusil a los guardias de enfrente del **edificio (I)** y a los que bajan por las escalinatas. El Conductor espera a que aparezcan soldados por su lado y los elimina.

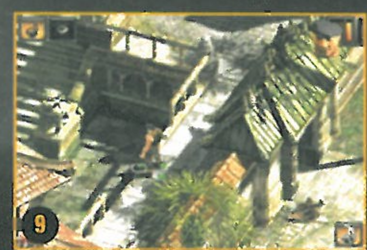


13. El **Boina Verde** entra en el **edificio (I)**, y elimina a los soldados de la primera planta con el cuchillo y a los de la segunda con la escopeta. Si los soldados de la tercera no han bajado por el estruendo utiliza el cuchillo, excepto con los dos de la habitación, con los que usa la escopeta. Recoge de los armarios **bombas de humo**, **cócteles molotov**, **bombas de gas** y **otro trozo de foto (BONUS)**.

14. Salimos del edificio y **le damos al Conductor el material explosivo**. El **Boina Verde** vuelve a la **escalinata de (D)** y sube por la escalerilla metálica del lateral. Entra por la **trampilla**. Si es detectado, usa la escopeta con los soldados. Si no, utiliza el cuchillo con el soldado y se olvida de los otros dos.

15. Baja hasta los **túneles** donde están los soldados Ghurkas, y dirígelos a la posición del Conductor, desandando el camino.









Leyenda:
A: Inicio de la misión. B: Puente de acceso al palacio del Líder Espiritual. C: Playa para arrojarse al canal. D: Palacio del Líder Espiritual. E: Arco de entrada a la plaza de Buda. F: Edificio desde el que dispara el Francotirador. G: Edificio lleno de francotiradores enemigos. H: Entrada a la casa del Gordo. I: Edificio con armas para el conductor. J: Pequeñas torres que dan acceso al camino a la Lancha. K: Edificio de monjes. L: Estación de radio. M: Lancha de huida.
LOCALIZACIÓN DE LOS FRAGMENTOS DE FOTOGRAFÍA:
1 en el piso bajo del palacio del Líder Espiritual. 2 en el edificio (F). 1 en el edificio (I). 2 en las pequeñas torres (J). 1 en la estación de radio (L). 1 en el edificio (K). 1 en el edificio (G).



16. El **Boina Verde** entra en el **edificio (H)** por la puerta con forma de arco hindú. Para llegar a la habitación del Gordo, elimina a tres soldados con el cuchillo. **Habla con el Gordo y coge armamento.**

17. Hay que reunir a todos los comandos, al Líder Espiritual y a los soldados a las puertas de la casa del Gordo (H). Reparte las armas dando rifles a los soldados y el material explosivo al Conductor. Que éste y el Boina Verde se queden con más balas del fusil, no te importe dar a los Ghurkas rifles descargados.

18. Ahora dirige al **Boina Verde** a las dos pequeñas torres, salta la repisa. Mira por la **puerta (J)** y cuando el soldado se gire entra y usa el cuchillo. Mata al resto de los soldados del edificio con el fusil. En el armario del segundo piso hay **un pedazo de foto (BONUS)**. En el último piso hay un soldado durmiendo, golpéale y átale.

19. Hay que limpiar el frontal del **edificio (K)**, que da acceso a la **lancha (M)**. El **Francotirador**, que llega atravesando el **edificio (J)**, es el ideal para eliminar a los enemigos.

20. Para **limpiar el edificio (K)**, usaremos al **Conductor**. Él y el **Boina Verde** entrarán en el edificio y se encargarán de los dos primeros soldados con la escopeta o los cócteles molotov. Bajarán soldados atraídos por el ruido: elimínalos. En el armario, además de más **bombas**, hay un **trozo de fotografía (BONUS)**.

21. Aún **te queda un edificio por limpiar (G)**, y está lleno de soldados y francotiradores. Que el **Boina Verde** y el **Conductor** se arrastren desde (K) hasta (G), con cuidado de los francotiradores.

22. Al llegar a la puerta, el **Boina Verde** mira y, cuando el soldado le da la espalda, entre y usa el cuchillo. De igual manera, acaba con el otro soldado solitario y **se pone en posición de emboscada**, de pie ante las escaleras. El **Conductor** entra, elimina a los soldados de la estancia con la pistola y va a apoyar al Boina Verde contra los soldados que bajan.

23. El piso de arriba (el primero), está ahora vacío. En el segundo, **el Conductor utiliza una granada de gas** para dormir a unos cuantos soldados y el **Boina Verde** utiliza su fusil para acabar con los demás. En el último, acaba con el francotirador usando el cuchillo. Antes de abandonar el edificio, los comandos no se olvidan de recoger la **munición del francotirador** y un **trozo de foto (BONUS)** en la planta baja.

24. De nuevo a rastras, los dos hombres abandonan la casa y **llegan a la posición del Francotirador**, al que dan munición para su fusil.

25. Ahora, el **Boina Verde** y **uno de los soldados Ghurkas** se dirigen hacia el **edificio de radio (L)**, de nuevo reptando para evitar a los francotiradores.

26. El **Boina Verde** elimina a los soldados de la planta baja con el cuchillo (para llamar la atención del segundo, **usa el tabaco**). A los del piso de arriba los elimina con el rifle. El **Ghurka** se queda a la espera en el **piso superior**, y el **Boina Verde** antes de salir recoge el **último trozo de foto (BONUS)**.

27. El **Boina Verde** vuelve con sus hombres, **todos los comandos y el Líder Espiritual dejan a los Ghurkas y se encaminan a la lancha de huida (M). Excepto el Francotirador**, que se para junto al poste al lado de la lancha y sube por él, el resto sube a la lancha.

28. El **Ghurka** que está en la cabina de radio **llama al Tirano**, y a los pocos instantes su escolta le precede por el **puente (N)**. El Francotirador debe estar ya subido a lo alto del poste. Observará el desfile de soldados, y al final el coche en el que va el Tirano. Cuando el coche se vea claramente, el **Francotirador** derribará a un soldado cualquiera, lo que provocará que el Tirano salga del coche. A pesar del revuelo y los disparos, apuntamos con sangre fría al tirano y lo eliminamos. Bajamos del poste y nos metemos en la lancha.


16


22

27


28

MISIÓN BONUS 4

→Objetivos:
Escapa usando el coche enemigo.
Objetivos secundarios: Ninguno







1. Apostado cuerpo a tierra junto a la ruinas en las que empiezas, y con mucho cuidado de no ser localizado por los francotiradores nazis, el **Francotirador** elimina a distancia a los **francotiradores (1.1 y 1.2)** y a los **soldados (1.3 y 1.4)** de la zona derecha de la trinchera.

2. Cuando el revuelo acabe y todos vuelvan al trabajo, acércate a rastras a las otras ruinas y elimina al que hay en la parte izquierda de la trinchera.

3. Esperando de nuevo a que todo vuelva a la calma, el **Ratero** se deslizará hasta el extremo izquierdo de la trinchera, pasando a rastras las alambradas, bajará a la trinchera y **robará el contenido de la caja** que hay junto al trabajador sin que éste se entere: unas **tenazas** y **cócteles molotov** para el Conductor.

4. El **Ratero** vuelve a subir, corta un tramo de alambradas y espera la llegada de los otros comandos que también se mantienen agachados. Le **da los cócteles al Conductor**.

5. El **Boina Verde** baja a la trinchera y mata al trabajador que hay junto a la caja con el cuchillo. El **Conductor** sigue sus pasos, **utiliza una granada de gas** contra los dos oficiales que hablan y después los ata.

6. El **Boina Verde** sube al otro lado de la trinchera y se acerca por el lado que se ve en la imagen al soldado de las cajas. Usa el cuchillo con él, oculta el cuerpo tras las cajas y **coge su ametralladora**.

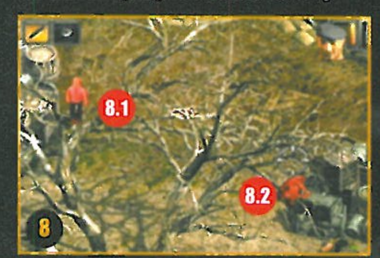
7. Vuelve a bajar a la trinchera, acaba con el soldado de la puerta del búnker usando el cuchillo y **coge su fusil**.

8. Ahora el **Boina Verde** va a por los soldados de las cajas. Cuando **(8.1)** no mire, arrástrate tras **(8.2)**, elimínalo y traslada el cuerpo tras las cajas. Ahora puedes acabar tranquilamente con (8.1) cuando te dé la espalda, y con el último soldado de la trinchera sin ningún problema.

9. El Boina Verde da al Ratero la ametralladora y el fusil, éste trepa por el poste y se desliza por el cable hasta la ventana del búnker. Mira por ella y, cuando el oficial se da la vuelta, entra y usa con él y con los dos soldados que le oyen la ametralladora. **Coge los fusiles y la llave del búnker,** que se encuentra en el cadaver del oficial.

10. Baja por el hueco, no por las escaleras, y deslízate sin que los soldados se enteren hasta la caja donde hay unos **botiquines**. Utiliza el fusil para eliminar a los dos soldados y a todos los demás que acudan con el revuelo. Con un poco de sangre fría nada tiene porqué salir mal, pero por si acaso tienes los botiquines.

11. Abre la puerta del búnker, reúne a todos los comandos y **utiliza el coche** para salir disparado. Esta misioncilla de Bonus ya es historia...







MISIÓN 5
EL PUENTE SOBRE EL RIO KWAI



→Objetivos:
Rescata al teniente Guinness. Consigue los explosivos. Descubre el punto débil del puente enseñando la maqueta a Guinness. Coloca los explosivos en el puente. Llama al tren utilizando el telégrafo.
Objetivos secundarios: Rescata a los prisioneros.



1. Usa el cuchillo del Buzo para eliminar a (1.1) cuando **(1.2)** no mire y oculta el cuerpo tras la jaula. El **Ratero debe dar su tabaco al Boina Verde**, que atraerá con él a (1.2), lo eliminará con el cuchillo y cogerá su **fusil**.

2. Al soldado que hace guardia en el otro lateral de la jaula elimínalo con el cuchillo cuando se pare en la esquina, ocúltale con los otros y recoge sus **balas** (algo que hará siempre que derribe a un soldado con fusil).

3. Coloca una trampa de cuerda del Conductor en la esquina de la jaula y usa el señuelo del **Boina Verde** para atraer al soldado que hay en la jaula. Amordázale y que el Boina Verde coja su **tabaco** y su **fusil**.

4. En la zona de la **cabaña (A)**, el **Boina Verde**, apostado tras los árboles, atrae al soldado que sube y baja las escaleras **(4.1)** con el tabaco y usa el cuchillo. A los otros dos soldados **(4.2 y 4.3)** será fácil eliminarlos con el cuchillo.

5. Ahora, **usa su fusil** con la pareja de soldados que hablan cerca de la **caseta (B)** y con los otros atraídos por el ruido. Eliminarás a unos siete en total. El **Ratero** debe abrir las dos cajas cercanas a las **cabañas (A) y**









(**B**) respectivamente y recoger, entre otras cosas, **cócteles molotov** y **bombas de humo** para el Conductor.

6. El **Boina Verde** usa su pistola para acabar con los cuatro soldados del interior de la **cabaña (B)**. De la mesa cercana recoge un **fragmento de foto (BONUS)**. El **Ratero** entra en la cabaña, abre la caja y recoge una **escala de cuerda**.

7. El Boina Verde entra en (A), elimina a los soldados con el fusil, y recoge del armario, entre otras cosas, otro **fragmento de foto (BONUS)**.

8. El **Buzo** se sitúa emboscado a pie de las **escaleras (C)** cubriendo la orilla del río en dirección al puente.

9. El **Boina Verde** se embosca al final de las escaleras cubriendo la **zona (D)**. El **Conductor** se sitúa a su lado y **lanza un cóctel molotov** contra el soldado parado junto al poste. Lo normal es que el resto de los soldados entren en el campo de visión del Boina Verde, que acabará con ellos. Si no reaccionan, el Conductor puede seguir eliminándolos con sus cócteles y que después el Boina Verde use el fusil con el resto, siempre cerca de su posición inicial, hasta limpiar la zona (D) de enemigos.

10. El **Buzo** avanza a rastras por el puente. Si queda algún soldado en él, lo elimina con el cuchillo. En el **punto (E)**, recoge un **fragmento de foto (BONUS)** y sigue a rastras hasta llegar a la altura de un francotirador, al que elimina con el cuchillo.

11. Ahora debe ocultarse agachado tras el lateral del **contenedor de carbón (F)**, y librarse de los tres soldados de la zona. El primero en caer será **(11.1)**, que será atraído por el tabaco y eliminado por el cuchillo cuando **(11.2)** no mire. El cadáver debemos ocultarlo tras el contenedor. Después caerá **(11.3)**, que nos da la espalda y cuyo cuerpo también trasladaremos tras (F). El último será (11.3), al que eliminaremos cuando esté cerca de la verja y de espaldas a nosotros, con mucho cuidado de no ser descubiertos por los soldados que patrullan entre los barracones, eso sí. Rápidamente, trasladaremos el cuerpo con los otros.

12. Para los soldados entre los **barracones (G)**, el **Buzo** les gana la espalda y usa el cuchillo. En la **cabaña (H)** hay otro **fragmento de foto (BONUS)**, los **explosivos** para acabar la misión y **cócteles molotov**.

13. Reúne a tu equipo en la zona (G). El **Boina Verde** entra en la **cabaña (I)**, elimina a los soldados con el fusil y coge otro **fragmento de foto (BONUS)** del armario. »

Leyenda:
A: Cabaña. B: Cabaña. C: Escaleras de acceso al puente. D: Zona de soldados alemanes.
E: Lugar de colocación de los explosivos.
F: Contenedor de carbón. G: Barracones.
H: Barracón con explosivos. I: Pequeño barracón. J: Zona con soldados. K: Cabaña.
L: Estación de telégrafo.
M: Lugar para colocar escalerilla. O: Celda del Capitán Guinness.
P: Jaula de prisioneros.

LOCALIZACIÓN DE LOS FRAGMENTOS DE FOTOGRAFÍA:
1 en la cabaña (A). 1 en la cabaña (B). 1 en los barriles en el centro del puente (E). 1 en el edificio (H). 1 en el edificio (I).
1 en la cabaña (K).
1 en el edificio de la maqueta (N).









»**14.** Prepárate para **otra emboscada**. El **Buzo** debe cubrir las escaleras que bajan desde la **zona (J)**, el **Boina Verde** poner cuerpo a tierra entre las dos cabañas de la zona (J) y apuntar hacia los soldados, y el **Ladrón**, con una ametralladora, cubrir el puente. Si te quedan pocas balas de fusil, al Buzo puedes dejarle sólo con tres. El **Conductor** lanzará cócteles contra los soldados de la zona (J). Aguanta con tus hombres en esa posición hasta que caigan todos los soldados. Recoge **munición** tras la refriega.

15. El **Conductor** baja las escaleras y **lanza un cóctel molotov dentro de la cabaña (K)**. Después, entra y recoge del armario otro **fragmento de foto (BONUS)**, entre otras cosas. Si la zona de las escaleras no ha quedado del todo despejada, podemos realizar otra emboscada desde los laterales de las cabañas (K) y (M), usando al Ratero como señuelo. Lo normal es que no haga falta.

16. El Ratero pone la escalera de cuerda el punto (M).

17. El **Boina Verde** y su fusil bajan por ella y se encargan con insultante facilidad de los soldados de la zona.

18. Entra en (N) por la puerta lateral a ras del suelo (el francotirador de la ventana no te verá). Elimina al primer soldado con el cuchillo y luego usa el fusil con el resto de los soldados del edificio, incluidos los de la sala de la maqueta. Recoge de al lado de la maqueta otro **fragmento de foto (BONUS)**.

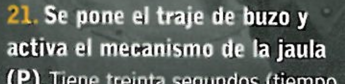
19. Dirígete al **punto (O)**, **libera al Capitán Guinness**, vuelve con él hasta (N) y **que te explique delante de la maqueta dónde debes poner los explosivos** en el puente, en el **punto (E)**. También **te pide que salves a los prisioneros en (P)**, y te revela que **para atraer al tren debes llamar por telégrafo desde (L)**.

20. El **Buzo** se dirige hacia **(P)** y, tras pasar por el puente, se arrastra con precaución y usa el cuchillo para eliminar al soldado que hay junto a la jaula de los prisioneros, cuando éste le déla espalda.


14


16


17



21. Se pone el traje de buzo y activa el mecanismo de la jaula (P). Tiene treinta segundos (tiempo de sobra) para lanzarse al agua y abrir la jaula de los prisioneros.

22. Ahora, **cualquiera de nuestro hombres debe colocar en (E) los explosivos** (cambiándolos de su inventario a las cajas), y huir después del puente que va a explotar.

23. El Boina Verde entra en (L) y elimina a los soldados enemigos, con el cuchillo, o si hace falta con armas de fuego. Después **usa el telégrafo**, y ya por último sólo nos queda contemplar cómo las vibraciones del tres hacen estallar los explosivos y el puente sobre el río Kwai pasa a la historia.. otra vez. Has superado otra misión ¡enhorabuena soldado!


19 20


21


23

MISIÓN BONUS 5

→ Objetivos:
Neutraliza a todos tus enemigos. Objetivos secundarios: **Apaga los focos**

1. Cuando el **soldado de la linterna (1.2)** se aleja, el **Artificiero** golpea, ata y oculta a **(1.1)** junto a los arbustos, y **coge su fusil**.

2. Ahora, **debes lanzar el tabaco** en un punto que vaya a ser enfocado por la linterna del soldado. Cuando éste se dirija hacia el tabaco, golpéale y átale. Si ves que en el proceso vas a ser descubierto por los focos, aborta la operación y espera a que el soldado complete otro paseo.

3. El **Ratero** sube por el poste, se desliza por el **tendido eléctrico** y baja por el último poste. Debe llegar a rastras hasta la **caja** de la izquierda sin rozar la luz de los focos. Afortunadamente, está tan oscuro que los soldados sólo le verán si pasa muy cerca de ellos. En la caja encontrará **granadas** y un **lanzallamas**. Tras desandar su camino, **entregará este material al Artificiero**.

4. Agazapado junto a los arbustos, el **Artificiero** usa el fusil para acabar con los soldados junto a la caseta.

5. Inmediatamente, **usa una o dos granadas** para dar cuenta del grupo de soldados tras la caseta. Sólo debe preocuparse de no entrar en el campo de luz del foco.

6. El **Artificiero** utiliza las tenazas para cortar la verja y el detector para desactivar las minas. Si quieres apagar los focos (para conseguir el objetivo secundario), arrástrate hasta el puesto avanzado, golpea al soldado y apaga el foco antes de atarle. Si no, puedes anular al soldado de la manera que gustes. ¡Misión cumplida!



1


2


3


4

MISIÓN 6
LOS CAÑONES DE LA ISLA DE SAVO

Objetivos:
Rescata al piloto aliado. Consigue los explosivos. Destruye los cañones. Escapa en el hidroavión.

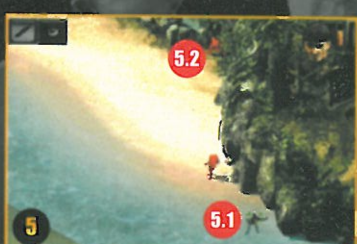
Objetivos secundarios: **Roba el mono de oro. Destruye el muro de la habitación del mono de oro.**

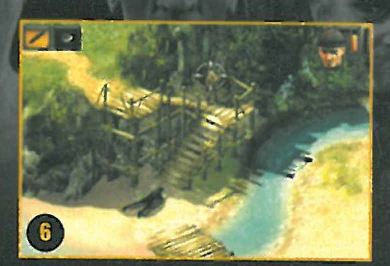
1. Dirige la lancha hasta la **playa (A)**, evitando ser visto por los **cañones (B)**. **Contacta con el naufrago Wilson** y esconde a todos tus hombres en la maleza, menos al Buzo.
2. El **Buzo** se pone su equipo submarino y se sumerge bajo el agua. Avanza hacia la derecha rodeando la isla y **usando su arpón para acabar con tiburones** y buzos enemigos hasta llegar al **barco hundido**, de cuyo interior coge el **soplete**.
3. Sigue avanzando sumergido en la misma dirección hasta llegar al **hidroavión (C)**. Se introduce en él por la **escotilla sumergida**.
4. Al soldado del piso de abajo puedes eliminarlo fácilmente con el cuchillo. Para los tres del piso de arriba, no dudes en usar la pistola.
5. Usa el **periscopio** para emerger junto a las rocas del **punto (D)**. **Activa el testigo de vista** para salir a la playa cuando el **soldado (5.1)** no mire y usa con él el cuchillo, que después también usarás con el **soldado (5.2)**.
Antes de tirar al mar los cadáveres, recoge los **fusiles** de ambos.

6. **Vuelve a sumergirte** en las aguas para emerger en el **punto (E)**. Repta hasta el pie de las escaleras y elimina al soldado de las mismas.
7. Ahora, hay que seguir el riachuelo, ponerte a espaldas de los tres soldados que quedan en la playa -uno bajo el **puente (F)**- y usar el cuchillo. Para acabar con los dos soldados de la puerta del avión, antes de que nos vean y suene la alarma, usa el fusil. Registra y tira al mar los cuerpos.
8. **El resto del equipo y Wilson deben nadar hacia la playa del hidroavión (C)**, rodeando la isla en sentido contrario al empleado por el Buzo (y por la superficie, claro). Aunque se toparán con una lancha enemiga, si continúan sin pararse apenas sufrirán rasguños. **El Buzo le da al Artillero el soplete**.
9. Coloca en posición de emboscada en el tramo medio de las escaleras al **Boina Verde** y al **Buzo**, con las balas de fusil repartidas entre ambos. Deben estar de pie para tener visibilidad. El **Artificiero** y **Wilson** se ocultan tras las cajas de la playa.









10. Ahora el **Conductor**, también desde el tramo medio de las escaleras, tiene visibilidad para lanzar un cóctel molotov al soldado estático de la **zona (G)**. Cuando un grupo de soldados se acerque a ver el cadáver, los masacrará con otro cóctel y, finalmente, se dejará ver para que los restantes acudan a la emboscada de sus dos compañeros. **El Boina Verde tiene ahora el camino libre para usar su fusil** si queda algún soldado en la zona (G).
Por cierto, **de los soldados abrasados por los cócteles no es posible recoger sus fusiles, pero sí podrás hacerte con su munición**.

11. Nuestro hombre **debe limpiar ahora la zona (H)**. Para ello, debe **arrastrarse al lado del cañón antiaéreo** hasta tener a tiro al soldado al lado del poste (como se ve en la imagen). Esto llamará la atención de los demás y acabará sonando la alarma, pero tranquilo: estás en una posición privilegiada para acabar con todos los soldados de la zona, y con los que suban por las **escaleras (S)**. Si queda algún soldado por los alrededores, usa el cuchillo.
12. Entra en el **Polvorín (I)** y tras eliminar a tiros a tres soldados, **recoge las dos cargas con detonador** que hay escaleras abajo. Reúne a tus hombres en la zona (H), **dale las bombas al Artificiero y que el Buzo le de las balas de fusil que le queden al Boina Verde**.
13. El **Boina Verde** y el **Artificiero entran en el edificio (E)**. Tras la primera puerta, encontrarán un pasillo con tres soldados que caerán ante el fuego del Boina Verde.
14. Ignorando la puerta que está al lado de la que hemos usado para entrar, se dirigen a la del final del pasillo, que da a la **habitación del Mono de Oro**. El **Artificiero** pondrá una bomba con detonador en la pared del fondo. Cuando la haga estallar, nuestros chicos deben estar pegados a la pared del fondo y agachados. La explosión **abrirá un hueco hasta la playa del hidroavión**. El **Boina Verde** llevará el mono hasta el avión, y volverá sobre sus pasos.
15. El **Boina Verde** y el **Artificiero** vuelven al pasillo. Este último entra a rastras por la puerta que antes ignoraron. La nueva estancia es la **sala de mando**, esta dividida en los »

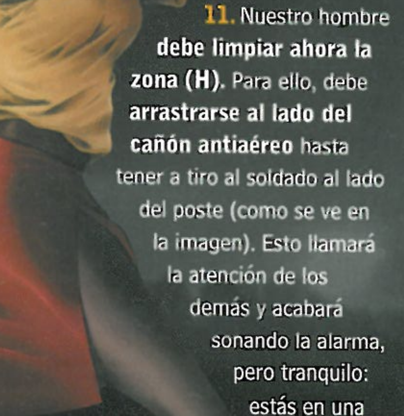




9



11



Leyenda:
A: Playa del naufrago. B: Cañones. C: Hidroavión. D: Punto en el debe emerger el Buzo. E: Punto en el que debe emerger el Buzo. F: Puente. G: Zona para despejar de soldados. H: Zona para despejar de soldados. I: Acceso al Mono de Oro. J: Entrada a los túneles. K: Jaula del piloto. L: Entradas a los túneles. M: Salida de los túneles. N: Zona de cabañas. O: Cabaña con fragmento de fotografía (BONUS). P: Cabaña con fragmento de fotografía (BONUS). Q: Cabaña con fragmento de fotografía (BONUS). R: Cabaña para tender emboscada. S: Entrada (cerrada) al búnker. T: Escala de cuerdas. U: Entrada a silo.

LOCALIZACIÓN DE LOS FRAGMENTOS DE FOTOGRAFÍA:
3 en el centro de mando de los túneles subterráneos. 1 en la cabaña (O). 1 en la cabaña (P). 1 en la cabaña (Q). 1 en el silo (T). 1 en la habitación de los marinos en el búnker. 2 en los armarios de la sala de los cañones.



» bloques y en ella hay nutrido grupo de soldados japoneses. Noquea y ata al soldado más cercano (que por cierto tiene un **fusil**) sin que te vea el que pasea cerca, y **usa una granada** para acabar con el primer grupo.

16. Otra granada acabará con los oficiales del segundo bloque. Registra todos los armarios para conseguir **tres trozos de fotografía (BONUS)** y valiosos **botiquines** y **cócteles molotov**. Del oficial caído debes recoger una **llave**.

17. Ahora **Wilson debe esperar dentro del edificio (J)**. El **Buzo** avanzará por el **puente (F)** y usará el cuchillo con el soldado que hay el mismo, apartando luego el cuerpo. El **Boina Verde** y el **Buzo** se emboscarán, cubriendo el extremo del puente que no han visitado aún. Deben repartirse las balas del fusil. El **Artillero** cubrirá con la pistola el lado del puente por el que hemos llegado, por si con el revuelo subieran soldados por las **escaleras (S)**.

18. El **Conductor** hará de **señuelo**, pasando delante de las narices de la pareja de soldados que charlan y corriendo hasta detrás de sus compañeros. No está de más **que el Conductor use sus cócteles** para ayudar a sus compañeros.

19. Liberamos al piloto de su jaula en el punto (K). Puede **reunirse con Wilson**, cobijados en el **edificio (J)**.


16


17


18

20. El **Buzo** baja por la escalerilla junto a la jaula del piloto y llegará hasta dos pequeñas **entradas subterráneas (L)**. Entra por la de la derecha, elimina a los tres primeros trabajadores con el cuchillo y se arrastra hasta la caja, de la que recoge una **bomba con detonador** para el Artificiero. A los otros dos soldados, puede ignorarlos y volver por donde ha venido.

21. El **Boina Verde** y el **Conductor** entrarán por la **puerta de la izquierda de (L)** (para lo que necesitan la llave que antes cogió el Artificiero). Dentro de estos túneles, **hay que actuar con cuidado y no hacer sonar la alarma**. Tras la primera puerta nos encontraremos con dos soldados. Con el de las cajas utilizaremos el cuchillo, y repetimos la operación cuando el trabajador se vuelva. **Nos dirigimos a la puerta que está en la pared de enfrente** a la de la puerta por la que hemos entrado y seguimos avanzando.

22. La siguiente sala sólo tiene una salida (y un trabajador al que eliminamos con el cuchillo), y la siguiente es un pasillo en el que rápidamente debemos entrar a rastras por la puerta de la izquierda.

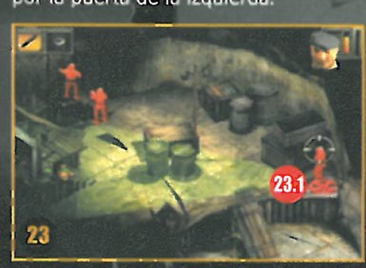
23. En esta sala debes **eliminar primero a (23.1)**, sin que suene la alarma. Cuando no mire, corre hacia él y usa el cuchillo. Con la otra pareja puedes usar un cóctel molotov. Sube por las escalerillas.

24. El **Boina Verde** debe salir al exterior en el **punto (M)** (utilizando de nuevo la llave que cogiste antes). Eliminar a los tres soldados más cercanos con el cuchillo es fácil.

25. Después, con el cuerpo en tierra, **provoca un tiroteo en el camino que asciende hasta la zona (N)**, para eliminar a unos cuantos soldados que vendrán por la zona.


20


21



23


24


26


27


28


29

26. Ahora tus dos hombres pueden subir hasta la **zona (N)**. Si queda algún soldado por el camino, el **Boina Verde** lo eliminará con el cuchillo. Entra en las **cabañas (O), (P) y (Q)**, en las que nuestros hombres deberán usar al unísono sus pistolas con los soldados que encuentren, y recoger, entre otras cosas, **tres trozos de foto (BONUS)**. En la cabaña (O) entra a rastras, porque hay un francotirador. Por lo demás, sólo debes preocuparte de que en el camino no te vean los soldados de la **entrada del búnker (S)**.

27. Para terminar de limpiar la zona, reúne a tu equipo y **prepara una emboscada**, con dos de tus hombres cubriendo con armas de fuego los flancos de la **cabaña (R)**, y un tercero libre al que dirigirás a un flanco u otro según convenga. El cuarto hombre actuará como cebo, **dejándose ver por los soldados del búnker (S)** y cubriéndose luego tras la cabaña. Tras recoger **munición**, el **Boina Verde** debe realizar una misión especial...

28. Va hasta las **escaleras de cuerda (T)**, después se dirige al **silo (U)**. Utilizando el cuchillo y el fusil, puede deshacerse sin problemas de los cinco o seis soldados que quedan por la zona, incluidos los dos que hacen guardia en la puerta del silo. Dentro, hay tres soldados que no te darán problemas si usas el fusil. En uno de los armarios, te esperan un **fragmento de foto (BONUS)** y una **bomba con detonador**.

29. Reúne a todo tu equipo en la entrada subterránea del búnker, la puerta izquierda del **punto (L)**. Entramos por la puerta derecha, y seguimos el mismo itinerario que antes hasta llegar al pasillo. En él, apostados tras una caja, preparamos una **emboscada** con las armas del **Buzo** y el **Boina Verde**, y los cócteles molotov del **Conductor** cuando llegue la patrulla.

30. Llegamos hasta el final del pasillo, y entramos en una sala con un trabajador, al que reducimos sin problemas. El **Artificiero lanza una granada** por la puerta de enfrente y aniquila a los marinos de esa habitación, en la que entra para recoger más **granadas**, **botiquines** y un **fragmento de foto (BONUS)**.

31. Ya podemos ir a la puerta al otro extremo de la sala, que da a los cañones. El **Boina Verde** se encarga del primer guardia con el cuchillo y coger de los armarios los **dos últimos trozos de foto (BONUS)**. Para los otros dos guardias, podemos utilizar explosivos o balas.

32. Que entre todo el equipo. **El Artificiero pone una carga con detonador junto a cada cañón**. Aparta a los comandos y las detona.

33. Tus hombres suben por el ascensor (en dos grupos), el **Artificiero** usa el **soplete** para abrir la puerta y salimos por el **punto (S)**. Que los comandos se reúnan con el **piloto Wilson** (que nos esperaba a salvo en el **edificio (J)**) y huimos de la isla en el **hidroavión (C)**.


30


31


32



33

MISIÓN BONUS 6

→ Objetivos:
Neutraliza a todos tus enemigos. Objetivos secundarios: **Apaga los focos**

1. El **Conductor lanza un cóctel molotov** al soldado más cercano al oficial que está junto al Artificiero. En el revuelo, espera que los soldados alemanes se agrupen y acaba con ellos con sus cócteles. Si queda alguno vivo, el **Boina Verde** usa su pistola y recoge **armas** de los caídos.

2. Tras desatar al Artificiero, el **Boina Verde** trepa por el poste al norte y pasa por encima de las alambradas. Baja por el otro poste y, con cuidado de no ser visto por lo soldados y utilizando el camión como parapeto, elimina a los cuatro trabajadores con su cuchillo y oculta sus cuerpos tras el camión. De las cajas más cercanas al camión recoge **granadas**, el **detector de metales**, las **tenazas**, dos **escalas de cuerda** y **botiquines**.

3. El **Boina Verde** baja por el tendido eléctrico y se deja caer encima del muro, colocando una escala a cada lado del mismo. El resto utilizan las escalas para llegar junto a las alambradas, y el **Artificiero** recibe las tenazas, las granadas y el detector.

4. El **Artificiero** corta la alambrada y utiliza el detector para desactivar las minas, abriendo camino hasta la otra alambrada y cortándola también.

5. El **Boina Verde** y el **Artificiero** se sitúan tras el camión, desde donde el Artificiero lanza una granada al grupo más alejado de soldados. El resto son presa de los disparos del Boina Verde. Ahora todo el grupo tiene el camino libre para subir al camión y huir.


1


2


3


5

STUNTMAN



Para convertirte en el mejor especialista de cine debe dominar algunas técnicas de conducción poco ortodoxas y, lo que es más importante, seguir a pies juntillas las órdenes de tu director. Estúdiate nuestro guión y seguro que ganas un Oscar...

LA SOMBRA DEL CIRUJANO

ESCENA 1: RESBALÓN CON LA RECOLECCIÓN
Dificultad 1/5

Una escena muy sencilla y corta. Te servirá para practicar las maniobras básicas y para que vayas entrando en el mundo del especialista.

Ten mucho **cuidado con el tráfico**, ya que un choque hará que no llegues al final de la toma debido al poco tiempo del que dispones.

Es **especialmente peligroso el tramo dentro del puente** (1), ya que al adelantar podrás chocar con los coche que circulan por el otro carril.





ESCENA 2: ROBO DE CAUDALES
Dificultad 1/5

El movimiento más peligroso de esta toma es el salto que tienes que realizar al finalizar el puerto. Para ello, pégate al borde de éste y toma velocidad sin mover la dirección, para así caer en la zona señalada. Uno de los motivos más comunes que hacen que no consigas el 100% de la toma es el no apurar la frenada en el borde del muelle como te indica el director. Para ello, **usa el freno de mano y haz un giro de 180°** (2) rozando el borde, pero sin caerte al agua.

ESCENA 3: BRONCA CON LA PASMA
Dificultad 2/5

Una escena más complicada que las dos anteriores, **ya que deberás esquivar continuamente la circulación**, los coches patrullas y las máquinas transportadoras que aparecerán dentro del almacén.

Para realizar el salto final por encima del contenedor, **arrímate al coche que hay justo delante** para que las os ruedas (3) de la izquierda suban por los tablones preparados.

ESCENA 4: SOPLÓN POLIZÓN
Dificultad 1/5

En esta escena **tendrás que perseguir a un coche a lo largo de los muelles** sin llegar a colisionar con él y sin perderlo de vista, ya que la toma sería nula. Una escena muy sencilla, salvo la maniobra final donde tendrás que **golpear en un lateral al coche** al que persigues para arrojarle al agua sin caerte con él. Para realizar esta maniobra, **golpea fuerte en la aleta delantera derecha** (4) del coche y frena en seco.

ESCENA 5: VAS A VER LO QUE ES BUENO
Dificultad 2/5

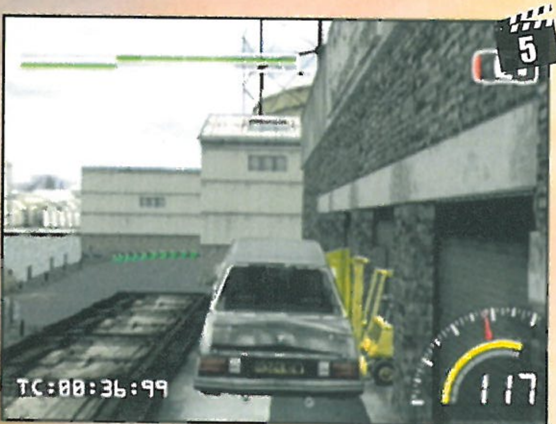
Una escena de persecución mucho más difícil que la anterior, ya que tendrás que realizar maniobras más complicadas y la toma será a gran velocidad.

Una maniobra difícil que te obligará a repetir la toma varias veces, es la de **esquivar la máquina transportadora mientras pasas por la pasarela**.

El único consejo que te podemos dar es que **saltes en el momento en que veas aparecer la máquina** (5), y rezar para que la caída sea buena y no volcar. Tras pasar el siguiente almacén, tendrás que **pasar bajo una escalera sin tocarla**, así que pégate a la pared del edificio y pasa a una velocidad moderada. Para finalizar la toma, tendrás que pulsar L1 en el lugar señalado, **para que tu coche explote** (6) cuando la furgoneta impacte contra él.









→ Las 10 maniobras básicas

GIRO DE 180°

Una maniobra muy poco común en las películas, pero fácil de realizar y que servirá para cambiar de sentido en una persecución o esquivar coches que aparecen frente a ti.

Para que el director de la película quede contento, tendrás que realizar media vuelta dentro del cuadro amarillo indicado, utilizando siempre el freno de mano (▲) para ayudarte a girar. Para que no tengas problemas de espacio, pégate a la derecha de la carretera si quieres girar hacia la izquierda o al lado opuesto si quieres hacerlo hacia la derecha.



CHOCAR CON OBSTÁCULOS

Una maniobra muy socorrida para los directores, ya que imprime tensión y sensación de rapidez a las escenas. Para realizarla, toca con tu vehículo postes, cajas, mesas o cualquier otro obstáculo que el director te indique. Da igual que lo hagas a gran velocidad o a poca, siempre que parte de tu vehículo choque con el objetivo, aunque te recomendamos que lo hagas a la mayor velocidad posible para arrebatarle décimas al crono.

ESQUIVAR TRÁFICO

Aunque no es una maniobra que te ordenen explícitamente, tendrás que esquivar todos los coches que te salgan al paso, evitando una colisión que echaría por tierra la toma. Ten en cuenta que, además de la circulación común, también pueden aparecer coches patrulla en persecuciones.

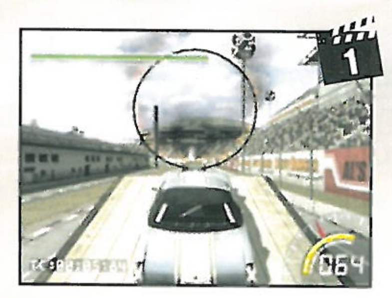
Para que te resulte más fácil, presta atención a los distintos carriles de la carretera, evitando en lo posible el de sentido contrario.



ARENA STUNT SHOW

SALTO DEL CAÑÓN
Dificultad 2/5
Entre película y película, un auténtico especialista ha de mantenerse en forma realizando espectáculos de habilidad ante multitud de espectadores. En este caso, tendrás que realizar dos grandes saltos que te servirán de experiencia.

En la primera rampa tan sólo tendrás que acelerar a fondo sin mover la dirección de tu coche para saltar por los dos aros de fuego **(1)**. Sin embargo, para el segundo tendrás que girar de manera muy suave a la izquierda y reducir tu velocidad en la rampa para colisionar con el último coche de la torre **(2)**.





CHIFLADOS SOBRE RUEDAS









ESCENA 1: VISITANTE NITRO
Dificultad 2/5
Circularás por arena, lo que dificultará mucho los giros cerrados ya que el coche tenderá a patinar. **Tendrás que conducir con frenadas progresivas y giros amplios.**
En el segundo paso de la escena, tendrás que **realizar un peligroso salto** y derribar la chimenea de la casa. Para impactar sobre ella y realizar una buena caída **(1)**, acelera a fondo en la cuesta y colócate frente a ella antes de saltar. Otras maniobras complicadas son **los dos saltos por encima del tren y el paso por las dos explosiones** y que sólo cumplirás si circulas a la máxima velocidad posible y te sobran unos segundos del crono. **Para pasar por debajo de las chimeneas** antes de que caigan, colócate a la izquierda **(2)** de la carretera para evitar la colisión con ellas. **Para finalizar, usa el nitro** pulsando L1 justo antes del salto, para alcanzar el otro lado del puente.

ESCENA 2: EL SACACORCHOS
Dificultad 3/5
Una escena muy sencilla, si eres capaz de **controlar tu pesado coche sobre la resbaladiza arena** a lo largo de la persecución. Con multitud de adelantamientos **(3)** y saltos pequeños, la escena acaba en un **salto con tirabuzón (4)** donde has de saltar recto y tener un poco de suerte para que el coche caiga rector tras una voltereta en el aire. Ten en cuenta que, a lo largo de la persecución, **no podrás golpear al otro coche en ningún momento.**

ESCENA 3: EL TREN DOMADO
Dificultad 4/5
Una escena corta pero intensa donde **tendrás que moverte muy cerca de los trenes**. Como comprobarás, este coche es mucho más potente que los anteriores y podrás realizar movimientos mucho más rápidos.
Tu segundo paso puede ser el más difícil, ya que **al saltar del puente a lo alto de tren**, tu coche tenderá a volcar **(5)** y caerse por el terraplén. Para evitarlo, **ve muy rápido por lo alto del puente y salta mientras circulas lo más paralelo posible** al tren.
Al pasar la gasolinera, ten cuidado: hay un boquete en el suelo que hará que vuelques. En las dos escenas en las que tienes que pasar entre los trenes, **colócate rápidamente entre los dos raíles centrales (6)** para evitar la colisión frontal con éstos.





ARENA STUNT SHOW





DOMINIO DE COCHES
Dificultad 2/5
En esta ocasión el espectáculo consiste en **derribar con tu coche uno a uno los vehículos (1) colocados verticalmente** a lo largo de la pista. Para ello, conduce a la máxima velocidad posible e intenta golpearles con la totalidad del frontal de tu coche para que no haga ningún extraño.
Antes de saltar por la rampa (2) podrás ver coches colocados en línea, de los cuales **sólo el del medio debe volcar**, así que golpéale de frente y reza todo lo que sepas para que no tire a los otros.

JURAMENTO DE SANGRE

ESCENA 1:
LÍO EN LA OFICINA
Dificultad 3/5

Aunque los movimientos que te exigen en esta escena son tan básicos como los adelantamientos y pasos por zonas estrechas, **se trata de una toma de gran dificultad debido a la velocidad a la que debes circular** y a la multitud de coches que circularán junto y frente a ti **(1)**.
Para evitarte parte de este denso tráfico, **circula cuando puedas por los arcenes** de la autopista y así tendrás menos riegos de colisión.
Para realizar todos los pasos **es imprescindible que no choques con nadie,** ya que el tiempo de la escena es muy justo: afina tus reflejos.

ESCENA 2:
CAOS EN EL CENTRO
Dificultad 2/5

Una toma corta pero muy intensa, debido a la gran aceleración y velocidad punta que es capaz de alcanzar el coche que manejas. Sólo tendrás algún problemilla en **dos saltos con rampas** que deberás realizar a mitad y al finalizar la toma, ya que requieren una técnica de salto perfecta. Ya sabes, no toques la dirección en vuelo.
Otra de las dificultades de la toma es la **escasez del tiempo** del que vas a disponer, por lo que **deberás girar en los callejones a la mayor velocidad posible (2) y evitar estrellarte**. En la última maniobra, tras saltar por la rampa, deberás **caer sobre un camión** para que la toma sea buena.









ESCENA 3:
PERSECUCIÓN TUK TUK
Dificultad 2/5

Una escena de persecución muy sencillita, ya que lo único que debes hacer son **unas cuantas maniobras básicas (3)** montado en un particular vehículo tailandés de difícil manejo.
Se trata de un Tuk Tuk de tres ruedas, que está trucado para que alcance gran velocidad, con una inestabilidad prodigiosa y muy tendente a volcar. Para controlarlo más o menos bien, **suelta el acelerador en las curvas, ya que el Tuk Tuk tiende a derrapar**, y evita pisar los bordillos cuando realices un giro cerrado.
Otra cosa que debes tener en cuenta es la **escasa capacidad de frenada** de este "artefacto", por lo que deberás emplear varios metros **(4)** en la última maniobra de la escena. Tenlo en cuenta o te tocará repetir.

ESCENA 4:
JALEO EN LA AZOTEA
Dificultad 3/5

Otra toma en Tuk Tuk, en la que **serás perseguido por un helicóptero que te lanzará misiles**. Para que la toma parezca realista, **tendrás que aproximarte a las explosiones (5)**, pero nunca pasar por el mismo lugar de la deflagración, ya que puedes volcar por culpa del boquete. En mitad de tu paseo por los tejados, tendrás que realizar **varios saltos de gran longitud**. Coge velocidad antes de saltar **(6)** para caer dentro de la zona amarilla que verás en el otro edificio.
El movimiento más complicado será el salto final hasta una barca que pasa por el río. **Realiza el salto cuando el crono marque los 5 segundos** para el final de la escena, ya que si apareces antes o después deberás ejecutar un salto en diagonal.





ADELANTAR
Otra maniobra habitual, aunque más peligrosa y difícil de realizar que el choque con obstáculos. Has de estar muy atento, ya que tu jefe puede indicar que realices la maniobra por la derecha o por la izquierda. Trata el volante con cierto tacto, ya que el más pequeño roce con coche adelantado hará que la maniobra sea nula. Es muy común que el director te pida que te acerques mucho al coche adelantado para que la maniobra sea más espectacular.

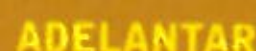


ACÉRCATE AL TRÁFICO
El director te exigirá que te acerques, tanto a los coches que vienen de frente como a los que adelantas, para dar mayor sensación de peligrosidad. Es una maniobra muy complicada en la que no debe temblarte el pulso, ya que un fallo (colisión o roce) invalida la escena. Además, tampoco podrás alejarte demasiado, ya que tu vehículo ha de pisar el círculo amarillo que hay junto al objetivo.



PASAR POR ZONA ESTRECHA
Otra de las maniobras favoritas de tus "jefes" es hacer que pases por zonas muy estrechas varias veces en una misma escena. Para ello, corrige la dirección del coche para que la trayectoria sea recta, evitando el roce con los laterales, lo que provocaría la repetición de la toma. Un descenso de velocidad facilitará la trazada, pero puede hacer que no llegues a tiempo al siguiente punto de control.





ARENA STUNT SHOW





PILOTOS INFERNALES
Dificultad 2/5

En esta ocasión, **tendrás que demostrar al público que eres capaz de sincronizarte** con otros tres especialistas mientras realizas una serie de maniobras básicas (1). Para que el espectáculo sea válido, **tendrás que circular dentro del cuadrado amarillo** que verás detrás de los otros coches (2), por lo que tendrás que acelerar y frenar al compás de tus compañeros. Ten en cuenta que **si golpeas varias veces al coche que te precede podrías dañarlo,** y habría que repetir el espectáculo.

COMPLOT

ESCENA 1: SOSPECHOSOS EN MOTONIEVES
Dificultad 2/5

Para manejar la moto de nieve que usarás en esta persecución, lo único que debes tener en cuenta es que **cuando gires debes soltar el acelerador** para evitar pérdidas de control.

Uno de los movimientos más difíciles es **saltar desde la primera casa a la ventana** de la segunda (1), ya que requiere mucha velocidad y enfilar bien el salto para atravesar los cristales y no caer a la calle.

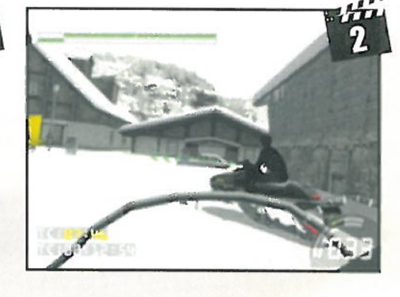
Después, **deberás completar una persecución** (2) a gran velocidad en la que no te puedes permitir el más mínimo fallo. Para acabar, tendrás que lanzarte de la moto a bastante "caña" usando L1 en el lugar señalado.

ESCENA 2: CAZADO POR ALA DELTA
Dificultad 4/5

En esta ocasión tendrás que realizar un **peligroso y rapidísimo descenso** por montaña, **perseguido por un ala delta que te lanzará granadas** continuamente. Deberás tener buenos reflejos para conseguir pasar por todas las explosiones (3) y esquivar los árboles que se cruzarán en tu camino. Para cruzar a tiempo por todas las explosiones y poder golpear el ala delta a mitad de la persecución, será imprescindible que **no dejes de acelerar en ningún momento.**

Tras golpearle, deberás pasar por una caseta de madera y llegar hasta un acantilado que tendrás que bordear por el estrecho camino, así que reduce la velocidad y atraviésalo con cuidado. Para finalizar la toma, acelera a fondo (3) y **salta lo más recto que puedas para impactar con la caseta.**





ESCENA 3: CARRERA FLUVIAL
Dificultad 2/5

Para completar esta escena, necesitas conocer cómo se comporta un coche sobre la nieve y cómo debes controlarlo, ya que las maniobras que tendrás que realizar son muy sencillas, en teoría claro. **Ten en cuenta que tu jeep tenderá a deslizarse,** por lo que todos **tus giros de volante deberán ser muy suaves y las trazadas muy abiertas** (5). Además, las frenadas, para que sean efectivas, no pueden ser muy bruscas (6) ya que el coche patinará aún más y perderás el control. Para colmo, **tu coche volcará fácilmente si golpeas a los montículos** de nieve que hay a los lados de la senda. Afina









ARENA STUNT SHOW

MONSTER TRUCK
Dificultad 2/5

Para dejar boquiabierto a todo el público que acude a este espectáculo, **tendrás que dar tres vueltas a un circuito oval e ir aplastando los coches** aparcados con tu monster truck. Ten cuidado, ya que las enormes ruedas de tu vehículo tienden a botar cuando topan con un obstáculo, lo que puede hacer que vuelque fácilmente (1). Para evitarlo, **ve despacio ante la ristra de coches y acelera a fondo en las curvas** (2) y en las rampas para conseguir dar las tres vueltas en el tiempo marcado.





EL ESCARABAJO DE LOS MUERTOS VIVIENTES





ESCENA 1:
DESPIERTA A LA GUARNICIÓN
Dificultad 2/5

Una escena muy sencilla en la que tendrás que realizar una serie de maniobras básicas por las calles de la ciudad egipcia al volante de un jeep. **La única dificultad que encontrarás es la escasez de tiempo**, así que ya sabes, no sueltes el acelerador **(1)**.

ESCENA 2: ATAQUE PANZER
Dificultad 4/5

Tendrás que perseguir a un camión por el desierto, mientras **eres atacado por tanques y atraviesas una zona de minas.**
Sigue a rajatabla las marcas del camión que tienes delante para atravesar sin problemas la zona estrecha. Tras esto, el director te dirá que pases entre dos camiones, pero lo que debes hacer es **pasar pegado a la parte trasera del primer camión** para que la toma sea buena. Cuando vayas a golpear al camión en movimiento **(2)**, no dañes mucho tu vehículo, ya que es delicado y puede que tras el salto del acantilado se estropee en la caída.

ESCENA 3:
TRAMPA EN EL TEMPLO
Dificultad 3/5

Recuerda cómo es el manejo de un Tuk Tuk, porque en esta toma tendrás que manejar una motocicleta con side-car de conducción muy semejante.
Lo más complicado de esta escena son los tres saltos (3) que has de realizar con tu moto, ya que si no los realizas a la perfección volcarás. **Al finalizar la escena, tras entrar en el templo, no sueltes el acelerador (4)**, ya que debes permanecer por delante del blindado para que la toma sea buena.





ESCENA 4:
HUNDIR EL SUBMARINO
Dificultad 3/5

Llevarás un blindado de características opuestas a la moto: **es lento, casi imposible que vuelque (5) y con un giro muy deficiente.**
Además de conducir, también **tendrás que realizar un disparo** al comienzo de la toma, así que cuando el director te lo indique apunta a la columna y pulsa L1. Para que te resulte más fácil, sitúate en la primera vista **(6)** y apunta con el extremo del cañón. En la escena final, aunque el director te indique que impactes sobre la torre del submarino, **da igual el lugar donde tenga lugar la colisión** para que la toma sea buena.





SALTO POR RAMPAS

Cuando haya que atravesar camiones, descender de los tejados o volar sobre un cruce, el director indicará que realices un salto ayudado por rampas. Para aterrizar bien y evitar vuelcos, toma las rampas lo más recto posible sin mover en ningún momento la dirección y soltando el acelerador cuando vayas a saltar.



PASAR POR EXPLOSIONES

En todas las escenas en las que seas perseguido, tendrás que aproximarte a una serie de explosiones. Verás que aparece un círculo amarillo donde ocurrirá la detonación y un contador te indicará el instante en el que debes pasar. Si no permaneces dentro del círculo en el momento de la explosión la toma será nula, aunque si apareces un segundo antes o unas décimas después, puede ser válida.



RÓZATE CON OTROS COCHES

Sólo la pondrás en práctica en un par de escenas, pero es una maniobra complicada. Cuando el director te señale el objetivo, acércate, ponte en paralelo y golpéale suavemente para evitar que tu coche se descontrole antes de que el objetivo desaparezca.

ZIGZAGUEAR OBSTÁCULOS

Para hacer más emocionante una persecución, los directores te indicarán que realices un zigzag alrededor de un vehículo. Muchas veces te bastará con adelantar a dicho vehículo de una forma casi normal, aunque algunos directores pueden exigirte un movimiento rápido de volante cuando pases junto a él.



ARENA STUNT SHOW





RÉCORD MUNDIAL
Dificultad 2/5

Una escena muy sencilla donde primero **tienes que realizar un looping gigante,** en el que debes controlar la dirección dando golpes de volante a la izquierda (1) para que no te salgas a mitad de camino.

Posteriormente, tendrás que activar el nitro pulsando L1 para **saltar por la rampa (2) y atravesar todos los autobuses estacionados**. El truco para aterrizar sano y salvo, es pulsar el turbo en el instante en que tus ruedas delanteras salen del cuadro amarillo donde te indican que emplees el nitro.

OMEGA PARA SIEMPRE

ESCENA 1: PERSECUCIÓN POR LA MONTAÑA
Dificultad 3/5

Antes de comenzar la primera escena, has de saber que el director de esta película es muy quisquilloso y sólo permite que se pase de escena cuando se complete la toma superando el 90% de las maniobras.

En esta escena manejarás una joya británica, un **Aston Martin deportivo de alta cilindrada** que hará de la persecución una de las escenas más complicadas que hayas realizado hasta el momento. Ten en cuenta que, además de alcanzar gran velocidad, **tenderá a derrapar si giras muy bruscamente** mientras aceleras, por lo que puede ser que te cueste hacerte con el control.

Toda la escena se desarrolla por una carretera de doble sentido donde **tendrás que esquivar y adelantar coches (1)**. Ten presente que cualquier roce con otro coche será tu perdición, ya que el perseguido también posee un gran deportivo que te impedirá que te tomes un descanso. El único consejo que te podemos dar es que **circules el menor tiempo posible por el carril contrario**, ya que la posibilidad de colisionar se multiplica enormemente.

ESCENA 2: CHOQUE FRONTAL
Dificultad 5/5

Montado en otro deportivo de gran cilindrada, **tendrás que esquivar explosiones y tráfico mientras te persigue un rápido helicóptero.** Para que no haya que repetir la toma, tendrás que moverte siempre por delante del helicóptero, así que circula a la máxima velocidad posible.

Una maniobra de gran dificultad es el segundo adelantamiento (2) dentro del primer túnel, ya que un coche del sentido contrario explotará, lo que te obligará a arrimarte mucho al adelantado para no colisionar. Además, si en algún momento sueltas el acelerador, llegarás tarde a la explosión y habrá que repetir la toma, ya que el helicóptero te adelantará.

En la escena final, tienes que **apuntar con tu coche al helicóptero** que permanece frente a ti y acelerar a fondo para que éste se incruste y pulsar L1 dentro del cuadro amarillo.

ESCENA 3: PERSECUCIÓN POLICIAL
Dificultad 4/5

Montado en un mini de gran potencia, tendrás que realizar multitud de maniobras básicas mientras te persigue la policía (3) por las lujosas calles de





Mónaco, donde se disputa todos los años el Gran Premio de Fórmula 1. Aunque la escena no sea muy complicada, **deberás hacer todos los movimientos a gran velocidad y a la perfección,** para que coincida la coreografía con los demás especialistas y puedas finalizar la toma. Debido al pequeño tamaño de tu vehículo, **debes evitar a toda costa los pequeños golpes**.

ESCENA 4: BLANCO MÓVIL
Dificultad 5/5

Una escena muy sencilla si no fuese por **el más que difícil salto que hay que realizar para atravesar un camión (4)**, situado junto al muelle. Además de hacerlo perfectamente, deberás tener mucha suerte para que tu coche de lujo aterrice en condiciones y así poder continuar la persecución.

Las demás maniobras, has de realizarlas a la perfección en el menor tiempo posible para llegar a la última parte holgado de tiempo. Al final, tendrás que controlar tu coche mediante control remoto, lo que puede llegar a desorientarte un poco. **No dudes en circular más lento de lo normal para evitar destrozar el coche** con los muros del garaje antes de colisionar con la furgoneta.

ESCENA 5: DETENGAN ESE AVIÓN ESPÍA
Dificultad 5/5

Con un deportivo de ensueño tendrás que realizar **tu última persecución,** donde tendrás que demostrar que eres el mejor especialista.

Tendrás que realizar todas las maniobras básicas, pero en las circunstancias más extremas y más complicadas y donde **no puedes cometer ningún fallo**. Además, tendrás que **pasar por debajo de los trailers de dos camiones en movimiento (5)**, por lo que deberás igualar la velocidad de tu deportivo a la de estos para no golpearles. Para completar la toma, tendrás que realizar la misma maniobra final que hiciste en la segunda escena (6).











Expertos en videojuegos

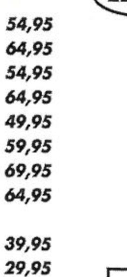


SOFTWARE

COMMANDOS 2: M. OF COURAGE	54,95
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	64,95
METAL GEAR SOLID 2	54,95
ONIMUSHA 2	64,95
PROJECT ZERO	49,95
STUNTMAN	59,95
TEKKEN 4	69,95
TUROK EVOLUTION	64,95

ACCESORIOS

MEMORY CARD SONY 8 Mb.	39,95
CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95





PS2 + CONTROL PAD 249,95

PS2 + CONTROL PAD + DVD REMOTE STAR STEPS 259,95



PS2 + CONT. PAD + DVD REMOTE + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS 289,95



BURNOUT 2 — 59,95

COLIN McRAE 3 — 59,95



EL SR. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES — 64,95



FORMULA ONE 2002 — 59,95



GRAND THEFT AUTO VICE CITY — 64,95



MICROMACHINES — 59,95

NBA LIVES 2003 — 64,95



PRO EVOLUTION SOCCER 2 — 59,95



RATCHET & CLANK — 59,95



RIDING SPIRIT — 59,95



Compra THE THING y llévate el VIDEO "LA COSA" de REGALO — 59,95

CRASH BANDICOOT: VENGANZA DE CORTEX — 29,95



DEVIL MAY CRY — 29,95



FIFA 2003	noviembre
LOS SIMS	noviembre
TOMB RAIDER: ÁNGEL OSCUR.	noviembre
SR. LOS ANILLOS: COM. ANILLO	nov.
JAMES BOND: NIGHTFIRE	noviembre
RED FACTION 2	noviembre
H. POTTER Y CÁMARA SECRETA	nov.
KINGDOM HEARTS	noviembre
DRAGON BALL Z BUDOKAI	noviembre
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II	nov.

F1 RACING CHAMPIONSHIP — 9,95



MAX PAYNE — 29,95



RAYMAN REVOLUTION — 29,95



STATE OF EMERGENCY — 29,95



PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS — 109,95

PLAYSTATION PS One — 89,95



FIFA 2003 — 39,95



FIERBUGS — 29,95



SPEC OPS AIRBONE COMMANDO — 15,95



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP — 29,95

NUEVAS TIENDAS

ALICANTE
Alicante C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BARCELONA
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
CÁDIZ
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
CORUÑA
Ferrol C.C. A Gándara. L. 21 Ctra, Nacional VI. Ent. Narón
MADRID
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
MURCIA
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
VALENCIA
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Jupiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

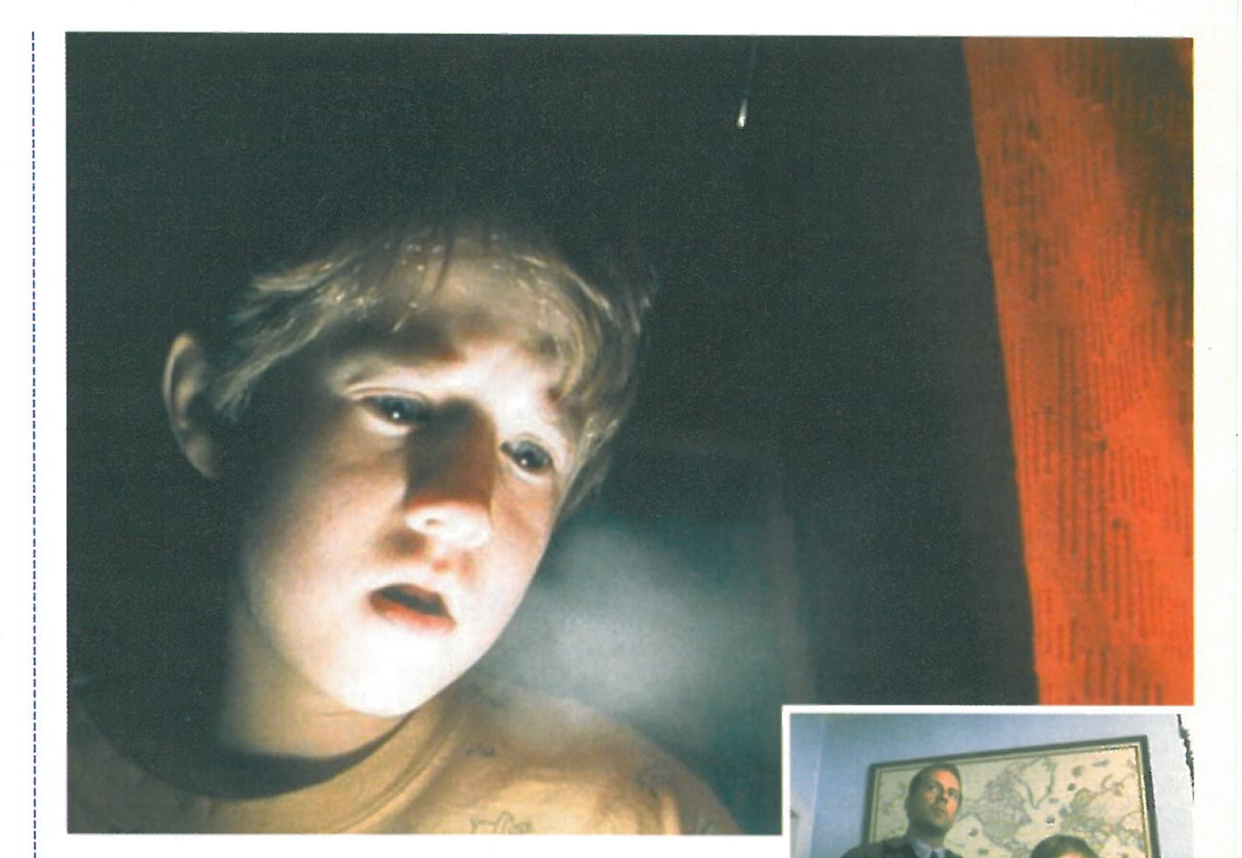
pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de octubre al 15 de noviembre.

pedidos por internet www.centromail.es

A la venta en OCTUBRE

- **Algo Salvaje** (Fox • 24,01 €)
- **Alta Fidelidad** (Buena Vista • 14,99 €)
- **Amadeus** (Warner • 10 €)
- **Amor Loco, Amor Prohibido** (Walt Disney • 11,99 €)
- **Atracción Fatal** (Paramount • 24 €)
- **Best Seller** (Fox • 24,01 €)
- **Cementerio Viviente** (Paramount • 24 €)
- **Cementerio Viviente 2** (Param. • 24 €)
- **Cocktail** (Walt Disney • 12 €)
- **Conspiración en la Casa Blanca** (Filmax • 10 €)
- **Conspiración terrorista: El Caso Bourne** (Warner • 10 €)
- **Daño colateral** (Warner • 24 €)
- **De repente, el último verano** (Columbia • 23,99 €)
- **Dos mulas y una mujer** (Universal • 15 €)
- **Drugstore Cowboy** (Fox • 24,01 €)
- **El abominable hombre de las nieves** (Manga Films • 18 €)
- **El continente perdido** (Manga • 13 €)
- **El cuervo: escalera al cielo** (Filmax • 11,99 €)
- **El dilema** (Buena Vista • 14,99 €)
- **El Ente** (Fox • 24,01 €)
- **El hombre que pudo reinar** (Columbia • 23,99 €)
- **Flashdance** (Paramount • 24,01 €)
- **Futurama 2ª temporada** (Fox • 33 €)
- **Grease** (Paramount • 24,01 €)
- **Hable con ella** (Warner • 24 €)
- **Hasta aquí hemos llegado** (Columbia • 23,99 €)
- **Huracán Carter** (Buena Vista • 15 €)
- **Juana la loca** (Walt Disney • 24,01 €)
- **Kalifornia** (Fox • 24,01 €)
- **Lazos Ardientes** (Lauren Films • 10 €)
- **Llamaradas** (Universal • 15 €)
- **Los Simpson: Pesadilla en Springfield** (Fox • 24,01 €)
- **Los tres mosqueteros** (Disney • 12 €)
- **Lucía y el Sexo** (Universal • 27,02 €)
- **Matrimonio de conveniencia** (Walt Disney • 11,99 €)
- **Ni una palabra** (Fox • 24,01 €)
- **Ocean's Eleven** (Warner • 24,01 €)
- **Starship Troopers: Ataque Skinnies** (Columbia • 23,99 €)
- **Piraña** (Fox • 24,01 €)
- **Pretty Woman** (Buena Vista • 15 €)
- **Quiz Show** (Walt Disney • 11,99 €)
- **Sexo, mentiras y cintas de vídeo** (Fox • 24,01 €)
- **Sin noticias de Dios** (Lauren • 24 €)
- **Spy Game** (Lauren Films • 24 €)
- **The Haunting** (Universal • 15 €)
- **Videodrome** (Universal • 15 €)





En ocasiones, veo muertos...

El Sexto Sentido

Las películas de fantasmas que tan de moda están últimamente, le deben su resurgimiento a esta película, escrita y dirigida por M. Night Shyamalan e interpretada por Bruce Willis. Éste da vida a un psicólogo infantil venido a menos que tendrá que intentar ayudar a un chico que ve fantasmas... y que sufre sus ataques. Un final sorprendente y unos extras bastante interesantes redondean este DVD, capaz de mantenerte en tensión desde el principio de la película y que seguro a más de uno le hará dar botes en el sofá de su casa.

Una película imprescindible para los amantes del buen cine de terror y suspense.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: W. Disney **Precio:** 14,99 € **Discos:** 1 **Idiomas:** • Dolby Digital 5.1: Castellano e Inglés. **Subtítulos:** • Inglés, Portugués, Castellano, Inglés para sordos.	**Extras:** • Storyboard vs. Película. • Ambientación musical y sonido. • Alcanzando la audiencia. • Reglas y pistas. • Escenas eliminadas. • Una conversación con M. Night Shyamalan. • Publicidad.
PELÍCULA: E	EXTRAS: MB

Justicia desde el más allá

El Cuervo: Escalera al Cielo

Basada en la película de culto (que le costó la vida a su protagonista, Brandon Lee), nos llega en DVD el episodio piloto de la serie basada en el cómic de James O´Barr e interpretada por Marc Dacascos. Eric Draven y su novia son asesinados, y Eric vuelve a la vida convertido en un vengador implacable.



Más floja que la película, pero mantiene el interés por el personaje.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Filmax **Precio:** 11,99 € **Discos:** 1 **Idiomas** • Estéreo: Castellano, Inglés. **Subtítulos:** • No tiene	**Extras:** • Menús interactivos. • Acceso directo a escenas. • Tráiler.
PELÍCULA: B	EXTRAS: M

"Chuache" vuelve a la carga

Daño Colateral

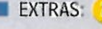
Schwarzenegger interpreta a un hombre que pierde a su mujer y a su hija en un atentado de la guerrilla colombiana. Lleno de rabia y dolor, emprenderá una venganza personal contra los asesinos de su familia. Sin salirse de su línea habitual, el actor y la película cumplen, pero sin demasiadas florituras.

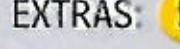
Acción, tiros y explosiones con Arnold como principal atracción.



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner **Precio:** 24 € **Discos:** 1 **Idiomas:** • Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés. **Subtítulos:** • Información no disponible.	**Extras:** • Comentarios en audio. • Escenas adicionales. • "Una nueva clase de héroe". • Detrás de las escenas. • Tráiler cinematográfico.
PELÍCULA: B	EXTRAS: B

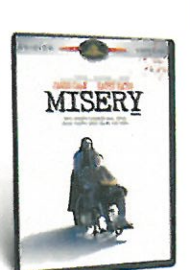







■ Hay que tener cuidado con los fans

Misery Edición Especial



Una de las mejores noveles de Stephen King, convertida en una impactante película (la protagonista Kathy Bates recibió un Oscar por su interpretación) llega en DVD en una edición especial que hará las delicias de todos los amantes del terror psicológico. Tras sufrir un accidente, el famoso escritor Paul Sheldon es recogido y cuidado por una fan de su trabajo que se termina destapando como una peligrosa psicópata.

■ **Una espeluznate y angustiosa película de terror sicológico.**

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox **Precio:** 24,01 € **Discos:** 1 **Idiomas:** • Dolby Digital 5.1: Inglés, Español y Alemán. **Subtítulos:** • Español.	**Extras:** • "A Misery le encanta tener compañía". • Tour musical. • Trailers.
■ PELÍCULA: MB	■ EXTRAS: B 




■ La verdad sigue ahí fuera

Expediente X 5ª Temporada



Tras desaparecer de la programación tan misteriosamente como un Expediente X, los fans tienen la oportunidad de seguir viendo esta serie gracias a los packs que Fox lanza en nuestro país. Como en anteriores capítulos, Mulder y Scully siguen enfrentándose a sucesos paranormales.

■ **Imprescindible para seguidores de la serie.**

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox **Precio:** 120,20 € **Discos:** 7 **Idiomas:** • Estéreo: Español, Alemán, Inglés. **Subtítulos:** • Inglés, Alemán, Español.	**Extras** • Entrevistas. • Escenas inéditas. • Efectos especiales. • Trailers. • Documentales.
■ PELÍCULA: B	■ EXTRAS: B 

LOS + VENDIDOS

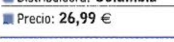
(N) **1. Peter Pan: Regreso a...**
■ Género: **Infantil**
■ Distribuidora: **Disney**
■ Precio: **26,99 €**



- (↑) 2. El Señor de los Anillos
- (↓) 3. Monstruos S.A.
- (↓) 4. Monstruos S.A. Ed. Especial
- (N) 5. El último Escalón
- (↓) 6. El Paciente Inglés
- (↓) 7. Mucho Ruido y Pocas Nueces
- (↓) 8. Jackie Brown
- (↓) 9. Los Otros
- (N) 10. Blair Witch Project

LOS + ALQUILADOS

(=) **1. El Señor de los Anillos**
■ Género: **Fantasía**
■ Distribuidora: **Columbia**
■ Precio: **26,99 €**



- (N) 2. Black Hawk Derribado
- (N) 3. Vanilla Sky
- (N) 4. Nunca juegues con extraños
- (N) 5. El Rey Escorpión
- (N) 6. Invicto
- (↓) 7. Ali
- (↓) 8. Monstruos S.A.
- (N) 9. En la habitación
- (N) 10. Yo Soy Sam

Listas cortesía de 

NUESTROS FAVORITOS

(=) **1. El Señor de los Anillos**
■ Género: **Fantasía**
■ Distribuidora: **Columbia**
■ Precio: **26,99 €**

- (=) 2. Harry Potter
- (N) 3. Willow
- (↓) 4. Akira
- (↓) 5. Depredador E. E.
- (↑) 6. Gladiator
- (=) 7. La Amenaza Fantasma
- (=) 8. Tomb Raider
- (↓) 9. Matrix E. E.
- (=) 10. Final Fantasy

■ Fritz Lang conoce a Akira

Metrópolis

Basada en la película clásica de luchas de clases y robots, la historia sirve como base para que el director japonés Rintaro Katsushiro, con ayuda de Katsushiro Otomo, el creador de Akira, realice una película de animación, a veces algo lenta, aunque muy bien hecha y con extras interesantes.

■ **Para incondicionales del manga que sientan curiosidad.**

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia **Precio:** 23,99 € **Discos:** 2 **Idiomas:** • Dolby Digital 5.1: Español, Japonés, Inglés. **Subtítulos:** • No tiene.	**Extras:** • Trailers promocionales. • Trailer de cine. • Cómo se hizo. • Filmografías. • Cómic. • Entrevistas.
■ PELÍCULA: B 	■ EXTRAS: B

■ Jackie Chan viaja al Oeste

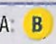
Shanghai Kid

Tras el secuestro de la princesa Pei Pei en la Ciudad Prohibida, Chan viajará al mítico Oeste para rescatarla, metiéndose en un montón de líos de los que sólo sus conocimientos de artes marciales podrán sacarle. Humor y acción en una producción típica de este actor marcial.

■ **Para incondicionales del actor con la mandíbula floja.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Buena Vista **Precio:** 14,99 € **Discos:** 1 **Idiomas:** • Dolby Digital 5.1: Español, Francés, Inglés. Estéreo: Checo.	**Subtítulos:** • Español, Inglés, Francés, Holandés, Checo, Croata, Inglés para sordos. **Extras:** • Cómo se hizo. • 8 escenas eliminadas. • Video musical. • Comentarios en audio.
■ PELÍCULA: B 	■ EXTRAS: B



A estas alturas, seguro que ya no sabes cuál de todos los bombazos que están apareciendo te gusta más... Pues prepárate, que todavía queda mucha tela. El mes que viene, esta vez sí, te podremos ofrecer la más completa review de **Grand Theft Auto Vice City**, acompañada de los análisis de **Haven**, **Tony Hawk´s Pro Skater 4**, **Kingdom Hearts**, **Minority Report**... Y, por supuesto, **La Comunidad del Anillo y Las Dos Torres,** dos juegazos que no querrás perderte. Como tampoco querrás desconectarte de lo que pasa con **Harry Potter** en La Cámara Secreta o a **James Bond** en su nueva aventura. En cuanto a guías, prepárate para **TimeSplitters 2**, **Hitman 2** y un montón de trucos. Además, le estamos dando vueltas a un par de sorpresas que seguro que no quieres perderte, sin olvidarnos de nuestras secciones habituales: **Guía de Compras**, **Reportajes**, **Consultorio**...

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A





12 NÚMEROS POR SÓLO 29 € (12% Dto.) + ESTE EXCLUSIVO ARCHIVADOR

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO	FAX	E-MAIL	CORREO
906 30 18 30 Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min. (Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)	902 15 17 98 (envía el cupón por fax)	suscripcion@hobbypress.com	Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a: Hobby Press S.A. Apdo. 34 F.D. 20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.



TIF ESTO ES FUTBOL 2003™

PlayStation 2

TIF ESTO ES FUTBOL 2003™

Esto es fútbol 2003.

Afila tu disparo. Tu regate. Tus reflejos. Tu remate de cabeza. Afílalos bien porque esto no es un juego. Esto es fútbol 2003 y cualquier parecido con la realidad no es pura coincidencia. Más de 150 rostros de jugadores reales. Más movimiento. Plantillas actualizadas. Mayor realismo y jugadas más asombrosas. Siente toda la tensión de un partido de fútbol como en una retransmisión de televisión. Esto es fútbol 2003 y lo demás no.

PlayStation 2

EL OTRO LADO



es.playstation.com